

KARLOVA UNIVERZITA V PRAZE

Fakulta tělesné výchovy a sportu

**Identifikace významných taktických problémů v ději utkání na
UEFA Champions League 2007-2008.**

Diplomová práce

Vedoucí diplomové práce:

PhDr. Mario Buzek, CSc.

Zpracoval:

Václav Alenka

září 2009

Abstrakt

Název práce

Identifikace významných taktických problémů v ději utkání na UEFA Champions League 2007-2008.

Identification of major tactical problems in the storyline match at UEFA Champions League 2007 -2008.

Cíl práce

Hlavním cílem mé diplomové práce bylo na základě rozboru videozáznamu a studia odborné literatury zjistit a zaznamenat významné taktické problémy v ději utkání v UEFA Champions League 2007-2008.

Metoda

K získání potřebných informací jsem použil metodu nepřímého pozorování videozáznamu. Zjištěné informace byly poté graficky zpracovány.

Klíčová slova

fotbal, taktika, gólové situace, kvalitativní a kvantitativní analýza

Touto cestou bych chtěl poděkovat PhDr. Máriovi Buzkovi, CSc. za odborné vedení práce, za praktické rady a za možnost využít jeho zkušenosti v této problematice. Bez jeho spolupráce by tato práce nevznikla.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci zpracoval samostatně a použil jsem pouze literaturu uvedenou v seznamu použité literatury.

Václav Alenka

OBSAH

OBSAH	- 5 -
1 ÚVOD.....	- 7 -
2 TEORETICKÁ ČÁST.....	- 8 -
2.1 PROBLÉM INTEGRACE UTKÁNÍ A TRÉNINKOVÉHO PROCESU	- 8 -
2.2 MODELOVÝ TRÉNINK	- 10 -
2.3 ANALOGIE.....	- 11 -
2.4 TEORIE SPORTOVNÍHO TRÉNINKU	- 11 -
2.4.1 Technika	- 12 -
2.4.2 Taktika.....	- 15 -
2.4.2.1 Význam taktické přípravy pro výkon při hře	- 18 -
2.4.2.2 Týmová taktika	- 19 -
2.4.2.3 Taktika jednotlivce	- 19 -
2.4.2.4 Taktické úkoly brankáře	- 19 -
2.4.2.5 Taktické úkoly libera	- 20 -
2.4.2.6 Taktické úkoly obranné řady.....	- 20 -
2.4.2.7 Taktické úkoly středové řady	- 20 -
2.4.2.8 Taktické úkoly útočné řady.....	- 21 -
2.4.2.9 Taktické dovednosti.....	- 21 -
2.4.2.9.1 Vnímání	- 21 -
2.4.2.9.1.1 Vnímání prostorové hloubky.....	- 23 -
2.4.2.9.2 Taktické znalosti a zkušenosti	- 23 -
2.4.2.9.2.1 Taktické znalosti	- 24 -
2.4.2.9.2.2 Taktické zkušenosti.....	- 25 -
2.4.2.9.3 Paměť	- 25 -
2.4.2.9.3.1 Senzorická paměť.....	- 26 -
2.4.2.9.3.2 Krátkodobá paměť.....	- 26 -
2.4.2.9.3.3 Dlouhodobá paměť.....	- 26 -
2.4.2.9.3.4 Vybavování	- 27 -
2.4.2.9.4 Myšlení.....	- 28 -
2.4.2.9.5 Rozhodování.....	- 30 -
2.4.2.9.6 Pozornost.....	- 31 -
2.4.2.9.6.1 Předvědomé zpracování informací	- 34 -
2.4.2.9.6.2 Habituace.....	- 34 -
2.4.2.9.6.3 Vyhledávání	- 35 -
3 VÝZKUMNÁ ČÁST.....	- 37 -
3.1 CÍL PRÁCE:.....	- 37 -
3.2 ÚKOLY PRÁCE	- 37 -
3.3 HYPOTÉZA	- 37 -

3.4	METODOLOGIE	- 37 -
3.4.1	Obecná charakteristika pozorování	- 38 -
3.4.2	Výhody nepřímého pozorování	- 38 -
3.4.3	Nevýhody nepřímého pozorování	- 39 -
3.4.4	Zákonitosti pozorování	- 39 -
3.4.4.1	Příprava pozorování	- 39 -
3.4.4.2	Postup při vlastním pozorování	- 39 -
3.4.4.3	Podmínky správného pozorování	- 39 -
3.4.4.4	Chyby pozorovatele a jejich příčiny	- 40 -
3.4.5	Kvantitativní analýza videozáznamu týmového herního výkonu	- 40 -
3.4.5.1	Kategorie pozorování	- 40 -
3.4.5.1.1	Rychlý protiútok do nezkonsolidované obrany	- 41 -
3.4.5.1.2	Postupný protiútok do zkonsolidovaného obranného bloku	- 42 -
3.5	VLASTNÍ POZOROVÁNÍ	- 43 -
3.5.1	Výzkumný soubor	- 43 -
3.5.2	Příprava pozorování	- 43 -
3.5.3	Rozbor videozáznamu:	- 44 -
3.5.3.1	Herní cvičení	- 44 -
3.5.3.2	Průpravné hry	- 44 -
4	VÝSLEDKOVÁ ČÁST.....	- 46 -
4.1.1	Kombinací "přihraj a běž" za obranný blok	- 46 -
4.1.2	Využití herního prostoru za vysouvající se obrannou řadou vpřed pomocí rotované přihrávky ze strany hřiště za obranný blok.	- 47 -
4.1.3	Využití herního prostoru za vracející se obrannou řadou pomocí kolmé průnikové přihrávky.	- 49 -
4.1.4	Zpětná protisměrná nahrávka do volného prostoru v pokutovém území.	- 51 -
4.1.5	Rychlé přenesení těžiště hry na "slabou stranu"	- 53 -
4.1.6	Individuální uvolnění od protihráče s následnou střelou ze střední a velké vzdálenosti	- 54 -
4.1.7	Vysunutý presink na soupeřovu rozehrávku	- 55 -
4.1.8	Standardní situace – rohový kop	- 57 -
4.1.9	Standardní situace – přímý volný kop	- 58 -
5	ZÁVĚREČNÁ ČÁST.....	- 61 -
5.1	DISKUZE	- 61 -
5.2	KRITIKA VLASTNÍHO VÝZKUMU	- 64 -
5.3	APLIKACE DO PRAXE	- 64 -
5.4	ZÁVĚR	- 65 -
6	POUŽITÁ LITERATURA.....	- 66 -
7	PŘÍLOHY	- 68 -

1 ÚVOD

Tématem mé diplomové práce je identifikace významných taktických problémů v ději utkání v UEFA Champions League goals 2007 – 2008. Toto téma jsem si vybral proto, abych zjistil a analyzoval nejefektivnější způsoby překonání obranného bloku se zónovým bráněním u elitních evropských mužstev a hlavně se pokusil převést tyto modelové děje do tréninkové praxe. Problém integrace utkání a tréninkového procesu je nedílným problémem každého trenéra. Kde jinde by se měli trenéři inspirovat než u elitních týmů staré Evropy a jejich způsobů překonávání obranné fáze hry. Zajisté se jedná o profesionální týmy a nikoli o výkonnostní, ale i tyto týmy mohou zdokonalovat svou útočnou fázi hry tímto způsobem nebo se nechat přinejmenším inspirovat.

Doufám, že tato práce bude přínosem pro tréninkovou praxi, měla by napovědět, jak zdokonalovat útočnou herní činnost mužstva a také jaký modelový děj je nejefektivnější a naopak.

2 TEORETICKÁ ČÁST

2.1 Problém integrace utkání a tréninkového procesu

Vztah mezi výkonem v utkání a v tréninkovém procesu je klíčovým problémem praxe ve sportovních hrách.

Výkon v utkání představuje soutěžní zatížení, výkon v tréninkové jednotce zatížení tréninkové. Řešení kauzálního vztahu utkání – tréninkový proces předpokládá ujasnění jedinečných a přesahujících funkcí obou druhů zatížení a následný rozbor možností realizace tohoto procesu v akci.

Jedinečnost utkání vysvětluje Dobrý a Semiginovský (1988) jako průběžný boj hráče s různými deformačními faktory, které usilují o snížení a narušení jeho výkonu. Hráč se zde učí kontrolovat své emoční stavy, improvizuje či inovuje své činnosti v důsledku neočekávaného vývoje herní situace a z toho získává i řadu nových zkušeností. Hráč v utkání je pod neustálou kontrolou svých spoluhráčů, soupeřů, trenérů, rozhodčích či diváků.

Tréninkový proces a jeho jedinečnost se může vysvětlit jako proces, představující ve srovnání s utkáním druh určitého zkušebního jednání bez rizika, příležitost systematický a dlouhodobě ovlivňovat výkon hráče a připravovat je pro jejich roli v družstvu. V tréninkovém procesu se odstraňují nedostatky, dodává se to, co chybí. Vnitřní souhlas hráče s přijetím trenérova rozhodnutí je podmínkou (Dobrý, L., Semiginovský, B. 1988).

Podle Dovalila (2002) probíhá jak při tréninku, tak i při utkání v týmu ještě interakce z hlediska vzájemného ovlivňování účastníků prostřednictvím výměny názorů, myšlenek, citů, informací, ale i různých aktivit. Sportovní výkon i trénink nejsou uskutečňovány v sociální izolaci, mají charakter interakce. To platí pro sport obecně, ve vyhraněnější podobě pak pro sporty týmového typu, kde s problémem efektivity skupiny dokonce souvisí nutnost regulace meziosobních vztahů.

Zde je zobrazeno podle Dobrýho a Semignosvkého (1988) několik bodů vyznačujících přesahující funkce z tréninkového procesu do utkání:

- Při strukturaci mikrocyklů a při volbě tréninkových zátěžových činností se anticipuje pravděpodobný výkon soupeře v nejbližším utkání, předvídají se situace, do kterých se družstvo může dostat a předem se formulují požadavky na hráče.

- V tréninkovém procesu se napodobují podmínky podobné podmínkám v utkání volbou vhodných herních činností, navozováním potřebných herních situací, napodobováním deformačních faktorů a jejich vlivů.
- Sladují se všechny vlivy na biomechanické, bioenergetické a psychické determinanty, aby hráč mohl svůj výkon maximálně rozvíjet při minimálních zatíženích.
- Obnovuje se efektivnost specializovaného funkčního systému narušeného delším vynuceným přerušáním tréninku.
- V plném rozsahu se projevují tendence učit se novým dovednostem a obměňovat dovednosti již dříve osvojené a uvádět je do nových souvislostí. Je to výsledek hráčova i trenérova experimentování. Často je to i náhodný jev, vyvolaný minulou zkušeností.
- Opakováním se upevňuje motorická kontrola, zvyšuje se automatizace dílčích pohybů a vytvářejí se tak předpoklady pro bohatší uplatnění kognitivních procesů v utkání.
- Vytváří se odolnost proti nepříznivým, výkon deformujícím faktorům (zejména únavě), zmenšuje se oscilace výkonu.
- U zkušených starších hráčů, u nichž nelze počítat s dalším rozvojem pohybových výstupů a jejich bioenergetického krytí, se předchází vhodně voleným individuálním zatěžováním většímu poklesu výkonu v utkání.
- V tréninkovém procesu se všechno podrobuje tlaku po úspěchu v utkání. Je proto nutné kontrolovat průběh a úspěšnost řešení daných herních úkolů, zejména pak přesnost herních činností majících rozhodující vliv na konečný úspěch.

Rozbor funkcí utkání a tréninkového procesu detailně zpřesňuje pojem rozvoje a kultivace herního výkonu. Opravňuje nás k tvrzení, že soutěžní a tréninková zatížení jsou základní a nepostradatelné rozvojetvorné faktory herního výkonu. Absence nebo potlačení jednoho z nich se stává deformačním faktorem rozvoje a kultivace herního výkonu jednotlivce.

Model integrace utkání a tréninkového procesu je založena na obousměrném chápání vztahů obou jevů: řízení tréninkového procesu se realizuje systematicky s ohledem na podmínky utkání a řízení utkání probíhá s ohledem na dosažený tréninkový výkon.

K uvedení těchto dvou jevů do vztahu potřebujeme data získaná přímým nebo zprostředkovaným (pomocí videozáznamu) pozorováním výkonu v utkání i v tréninkovém procesu.

2.2 Modelový trénink

Východiskem modelovacího tréninku jsou teoretické zákonitosti procesu adaptace z psychologického hlediska. Jde o proces postupného přizpůsobení se podnětu, který na počátku procesu vystupuje jako stresor. Jako podněty zde z pravidla vystupují situační vlivy, které svými psychogenními účinky nepříznivě působí na činnost sportovce.

Slepička, Hošek a Hátlová (2009) uvádějí, že aplikací specifických soutěžních psychických zátěží v tréninku lze zvýšit odolnost jedince i družstva vůči těmto zátěžím. Z toho plyne psychologický požadavek, aby do tréninku byly zařazovány „modely“ soutěžních situací. Odtud název modelový trénink. Dosud panuje nesoulad mezi skutečností, že trénink je převážně záležitostí fyzických a v soutěži převládají zátěže psychické. Někdy se ironicky konstatuje, že trenéři v přípravě mají tendenci trénovat sportovce od krku dolů a závody potom dělají potíže, protože jsou často záležitostmi těla od kuku nahoru. Proto je nutné přiblížit psychologicky tréninkový proces atmosféře vlastní soutěže. Dosud až příliš často se trénuje v psychologicky komfortních podmínkách a sportovec potom není adaptován na psychologicky diskomfort soutěže, který pramení z pocitů odpovědnosti, z předstartovních stavů, z vědomí vyrovnanosti soupeřů, z taktických zvrátů utkání a velkého psychického napětí, z nutnosti dohánět náskok soupeře, z nutnosti hájit vlastní náskok před dotírajícím soupeřem, z nutnosti vyrovnat se e nespravedlivým výrokem rozhodčího, z nutnosti nezhoršit svůj výkon následkem vlastního dílčího neúspěchu apod. Všechny tyto a ještě jiné psychické zátěže může vynalézavý trenér navodit v průběhu tréninkové přípravy. Kromě vynalézavosti k tomu trenér potřebuje ještě trochu režisérské a herecké tvořivosti a schopnosti sugestivně působit na svěřence, kteří musí ve věci modelového tréninku spolupracovat přijetím pravidel a atmosféry modelu.

Relativně snadnější formou modelového tréninku je simulace konkrétních psychických zátěží očekávané soutěže. Děje se to věrným navozením podmínek budoucí soutěže na základě údajů sportovních pozorovatelů. Tato forma modelového tréninku je rozšířena především ve sportovních hrách a v úpolech, kde se na závěr přípravy k významné soutěži volí tréninkový protivník s podobným způsobem taktiky sportovního boje, jaká se očekává od

reálného soupeře ve významné soutěži. Kromě volby sparingpartnera volíme i povrch hřiště, náradí, denní dobu a počasí, které se předpokládá při očekávané soutěži.

Obtížnější je modelování obecných psychických zátěží sportovní soutěže. Zde musí předcházet určitá psychologická analýza frekvence výskytu a intenzity psychických stresů v soutěži a tvořit pokus o vytvoření adekvátních modelových situací v tréninkových podmínkách. Ne vždy se to podaří úplně. Je pochopitelné, že v tréninku nelze psychologickými a organizačními prostředky vytvořit zátěžovou atmosféru olympijského závodu. Modelovat se může např. prvková kulisa, nepříznivý výrok rozhodčího, dílčí nezdar atp. Pokusy o vytvoření zátěžových modelů stojí za to, protože vybavují sportovce „adaptačními vzorci“ k překonávání nepříznivých okolností závodění.

Moderní formou modelového tréninku je „přetížený“ trénink (overstres). Znamená občasné zatížení do maxima, s cílem učít sportovce překonávat subjektivně pocíťované „možnosti“. Sportovec se adaptuje na nutnost využívat všech rezerv, „vydat se“, „jít nad sebe“, „sáhnout si na dno“ ve smyslu psychologickém. Obsahem těchto modelů není jen vysoký objem tréninkové práce, ale i ztížení podmínek, kruhový trénink, zkrácení intervalů a vnucení intervalů. Ve smyslu modelování je výhodné použít i syntetického tréninku, tj. absolvování tréninkové jednotky jako závodu s maximem zátěží (Slepička, Hošek, Hátlová, 2009).

2.3 Analogie

Analogie (podobnost, přiměřenost, srovnání) je vztah dvou různých věcí, které se v něčem podobají a dají se tedy přirovnávat. O věcech obtížně uchopitelných se často uvažuje a usuzuje na základě analogie (podobnosti) s věcmi známými. Analogický znamená podobný, obdobný (<http://cs.wikipedia.org/wiki/Analogie>).

2.4 Teorie sportovního tréninku

Sportovní trénink ve skutečnosti probíhá jako komplexní proces. Teoretické vysvětlení podstaty tréninku, které má usnadnit jeho praktické zvládnutí, musí směřovat k poznání příčin, které vedou ke změnám sportovní výkonnosti. Na tomto základu lze potom zodpovědně volit adekvátní obsah tréninku, jeho koncepci a stavbu, vhodné metody atd.

Současné znalosti a přístupy k teoretickému objasnění sportovního tréninku (např. Disk 1980, Elliot 1998, Bompa 2000) se shodují v tom, že sportovní trénink je nutné posuzovat jako jistý biologicko-sociální adaptace. V detailnějším pohledu to znamená pojímat ho jako:

- proces morfologicko-funkční adaptace,
- proces motorického učení,
- proces psychosociální interakce.

Ve velmi zjednodušené podobě lze hovořit o procesu biologického přizpůsobení zvýšené tělesné námaze (o vytváření energetických rezerv a distribucí energie, o aktivitě různých orgánů aj.). Současně s tím je třeba se naučit řadu nových pohybů, přičemž jejich osvojování je nutno opřít o poznatky motorického učení. Interakční aspekty sportovního tréninku jsou určovány reálnými vztahy účastníků tréninku a soutěžení, jejich chování vycházejícím z individuální psychiky.

Jmenované procesy vymezují sportovní trénink jako celek, přitom se vzájemně podmiňují, prolínají a doplňují. Motorické učení je spojováno mnohdy se zatěžováním, tedy současným požadavkem je vyvolat jisté biologické změny. Stejně tak ovlivňování psychiky a vytváření meziosobních vztahů neprobíhá mimo tréninkovou a soutěžní činnost – naopak uskutečňuje se v nedělitelné spojitosti (Dovalil 2002).

2.4.1 Technika

Technika hry je podle Bauera (1999) prvotní a jednou z nejdůležitějších podmínek výkonu při zápasech a obnáší mnohem více než pouze citlivé žonglování s míčem.

Technika hry vychází z konkrétních situací při zápasech. Technika umožňuje prostřednictvím účelných a ekonomických pohybů vyhovovat komplexním a vysokým nárokům kladeným na hráče při zápasech. Na rozdíl od žongléra, který se při provozování svého umění soustředí pouze na míč, musí fotbalista umět nejen zpracovávat a odehrávat míč, ale musí umět také likvidovat útoky protivníka a zakládat nebo přímo vytvářet situace pro ohrožení soupeřovy brány. V moderní hře musí být zvládnutí techniky hry spojeno i se schopností rychle a dlouho běhat.

Níže uvedená tabulka je sestavena na základě pozorování jednoho ligového středopolaře a je v ní znázorněn průměrný počet a četnost různých akcí a technických zákroků ze čtyř zápasů:

Zpracování krátké přihrávky	38 krát
Zpracování dlouhé přihrávky	9 krát
Jednoduchá kombinace	10 krát
Krátká přihrávka (1–15 m)	38 krát
Přihrávka na střední vzdálenost (15–30 m)	15 krát
Dlouhá přihrávka (přes 30 m)	15 krát
Krytí míče tělem (při soubojích s protihráčem)	9 krát
Střela na bránu z hranice pokutového území	2 krát
Střela na bránu ze střední vzdálenosti	2 krát
Přihrávka z křídla na křídlo (přenesení hry)	4 krát
Hlavička	1 krát
Rohový kop	1 krát
Odebrání míče v čelném postavení	7 krát
Odebrání míče v bočním postavení	1 krát
Obcházení soupeře klíčkovou	6 krát
Obcházení soupeře obhozením	3 krát
Odebrání míče skluzem	1 krát
Krátké rozehrání	14 krát
Rozehrání stranou	40 krát
Kolmé rozehrání	13 krát
Zpracování míče v pohybu	211 krát
Atakování soupeře	275 krát

Obr. 1. Četnost různých technik prováděných jedním hráčem.

Z velkého počtu technických akcí týkajících se práce s míčem však nelze usuzovat, že všechno nejdůležitější je při hře pouze technika. Stejně důležitá je i tělesná kondice a taktika hráče. Přitom je udivující fakt, že ligoví hráči nejsou během jednoho zápasu v kontaktu s míčem zpravidla déle, než 3 minuty, zatímco zbývající 87 minut stráví v pohybu při rozvíjení útoků, bránění a plnění dalších taktických úkolů (Bauer, 1999).

Podle Dovalila a kol. (2002) je technika způsob řešení pohybového úkolu v souladu s pravidly příslušného sportu, biomechanickými zákonitostmi a pohybovými možnostmi sportovce. Z toho plynou i kritéria techniky, dominantní při tom není jen samotný průběh pohybu, ale jeho úspěšnost (vstřelení branky nebo koše apod.).

Technická příprava si klade za cíl vytvářet a zdokonalovat sportovní dovednosti. Za dovednosti se pokládají získané předpoklady sportovce účelně, účinně (efektivně) a úsporně řešit pohybové úkoly dané specializace. Jsou komplexem, který se týká nejen motoriky člověka, ale uplatňuje se zde i jeho psychika a fyziologické funkce.

Sportovní dovednosti vznikají na základě informací o vnějším a vnitřním prostředí sportovce a jejich syntézy poskytující ucelený obraz o situaci, která má být řešena. To vše se děje na základě informací smyslových orgánů (zrakového, sluchového, pohybového, polohového), které jsou obsahem procesu vnímání. Opakováním vnímaných situací se schémata těchto obrazů postupně zpevňují v odpovídajících vzorcích vnímání (percepční vzorce).

Typologie techniky dle Dovalila a kol. (2002):

1. skupina

Jednoduchá technika, která přímo určuje úroveň výkonu. Je založena na standardním provedení cyklických nebo acyklických činností. Tyto dovednosti jsou jen minimálně narušovány vnějšími vlivy. Míra variability je malá (atletické běhy, plavání, střelba).

2. skupina

Složitá technika, zahrnuje velké množství dovedností cyklického a acyklického charakteru, které jsou propojeny do ucelených sestav. Standardní provedení je založeno na přesnosti a estetickém dojmu v relativně stálých soutěžních podmínkách. Narušení vnějšími vlivy je malé. Nízká míra variability. (moderní gymnastika, krasobruslení, skoky do vody).

3. skupina

Složitá, poměrně standardní technika v cyklickém a acyklickém provedení, uplatňovaná v proměnlivých podmínkách soutěží (terén, počasí). Počet dovedností je střední. Značná míra variability umožňuje potřebnou stabilitu techniky. Vlivy vnějšího prostředí jsou značné. (terénní atletické běhy, lyžařský běh, slalom a skoky, horolezectví).

4. skupina

Technika uplatňovaná ve velkém množství otevřených dovedností ve vysoce proměnlivých podmínkách soutěží (při aktivní činnosti soupeřů). Největší nároky jsou kladeny na výběr variant techniky a na její přizpůsobivost složitým situacím, často pod časovým tlakem. Vysoké požadavky na tvořivost kladou značné nároky na psychiku (vnímání, myšlení, paměť). Do skupiny patří úpolové sporty a sportovní hry.

Pro praxi technické přípravy má značný význam rozlišování dovedností na uzavřené a otevřené (Dovalil a kol. 2002).

Za uzavřené se považují sportovní dovednosti realizované ve stálém, neměnném prostředí bez větších zásahů vnějších vlivů. Jejich technika je ve svém průběhu vysoce standardní. Vyžaduje maximální automatizaci příslušných pohybových vzorců.

Zatímco otevřené se charakterizují sportovní dovednosti realizované v proměnlivém prostředí (terénu, neklidné vodě, ale hlavně za aktivní činnosti soupeřů). Tyto sporty vyžadují ovládání velkého množství dovedností a jejich variant, jejich mimořádnou variabilitu a navíc tvořivé schopnosti. To klade velké nároky na všechny zúčastněné procesy vnímání (senzoriku),

programování (myšlení, paměť, tvořivost) i realizace (motoriku). A v neposlední řadě zde mimořádnou roli hraje systém řízení a regulace pohybu.

2.4.2 Taktika

Bauer (1999) uvádí, že taktika vedle techniky a kondice je třetí podmínkou dobrého výkonu. Cíl fotbalové taktiky je v podstatě jednoduchý: použitím technických dovedností a kondičních schopností vstřelit protivníkovi co nejvíce gólů a tímto způsobem nad protivníkem zvítězit.

Taktická příprava musí brát v úvahu tyto faktory:

- Vlastní výkonnost hráče
- Schopnosti protivníka
- Taktický plán protivníka
- Stav hry
- Momentální situace na hřišti
- Počasí, stav povrchu a velikost hřiště.

Aby mohl hráč správně takticky jednat, musí pozorně sledovat protivníka a mít přehled o situaci na hřišti, musí umět odhadnout vývoj hry a podle toho bleskurychle plánovat a jednat s využitím svých zkušeností a znalostí. Přitom musí podávat výkony:

- Musí pozorně sledovat průběh hry
- Musí umět správně řešit různé situace vzniklé při hře
- Musí být vždy v takovém postavení, aby byl okamžitě schopen jednat podle taktického plánu svého mužstva.

Pod slovem taktika je také uvedeno, že je to plán, jak získat výhodu a převahu v utkání. Tato taktika existuje na individuální úrovni (hráč např. předstírá únik vlevo a unikne vpravo), nebo na týmové úrovni (např. zónová obrana nebo osobní obrana). S pojmem taktika je také ústce spjat slovní obrat strategie. Strategie je plán akcí týmu na celou sezónu nebo na příští utkání (Rainer, 2006).

Dle Dovalila a kol. (2002), se taktická příprava chápe jako proces osvojování a zdokonalování vědomostí, dovedností, schopností a postupů, které umožní sportovci vybírat v každé sportovní situaci optimální řešení a toto řešení úspěšně prakticky realizovat.

Taktika ukazuje na možnosti řešení jednotlivých soutěžních situací (konfliktních situací) a zaměřuje se na praktickou realizaci těchto situací v rámci daného plánu (resp. strategie). Přičemž je nutné zdůraznit, že se jedná o naučené řešení. V opačném případě (nenaučené řešení) hovoříme o improvizaci, tedy řešení, které sportovec nalézá až v konkrétní situaci.

Taktika v dané sportovní disciplíně je v zásadě dána typem soupeření, možnostmi kontaktu se soupeřem, délkou sportovního boje, případně kooperujícími partnery.

Zde uvedená tabulka č.1 ukazuje taktiku v různých typech sportovního výkonu:

Hledisko	Typ	Popis	Příklad
Typ soupeření	Souběžné soupeření	Soupeři sledují stejný cíl, vítězství jednoho neznamenaá bezpodmínečně vítězství druhého, je možný větší počet soupeřů najednou	Atletika, gymnastika, plavání Sportovní hry, úpolové sporty
	Protichůdné soupeření	Soupeři sledují různé cíle, vítězství jednoho je bezpodmínečně prohrou druhého, soupeř je pouze jeden	
Možnosti kontaktu se soupeřem	Individuální	Soutěží se postupně, za sebou, výsledek je konečný	Gymnastika Plavání, běh v drahách, tenis, volejbal Výtrvalecké běhy, triatlon, cyklistika Úpolové sporty, sportovní hry
	Nepřímý	Soutěží se současně, není však možný přímý kontakt soupeřících	
	Přímý	Možný tělesný kontakt se soupeřem, výkon probíhá současně, sportovec však nesmí použít kontaktu pro ovlivnění vlastního výkonu	
	Cílený	Tělesný kontakt se soupeřem, v rámci pravidel je možné využít tohoto kontaktu ke zlepšení vlastního výkonu	
Délka sportovního boje	Krátkodobý	Daný strategický plán se nedá během vlastního sportovního výkonu již změnit	Vrh koulí, přeskok Běh na 400 m, plavání na 100 m Kopaná, basketbal, lední hokej
	Střednědobý	Daný strategický plán se může změnit pouze rámcově (minimálně)	
	Dlouhodobý	Strategický plán je možné během sportovního výkonu zcela diametrálně změnit	
Množství partnerů	Jednotlivec	Sportovní výkon provádí pouze jedinec (pouze ten může zvítězit)	Vrh koulí, hod oštěpem Štafeta, družstva v gymnastice Fotbal, basketbal
	Skupina	Sportovní výkon provádí jednotlivci po sobě, jednotlivé výkony se sčítají	
	Družstvo	Sportovní výkon provádí současně několik jedinců, většinou proti stejně velkému počtu soupeřů (ve výjimečných případech je počet rozdílný – např. přesilové hry nebo vyloučení)	

Tabulka č.1

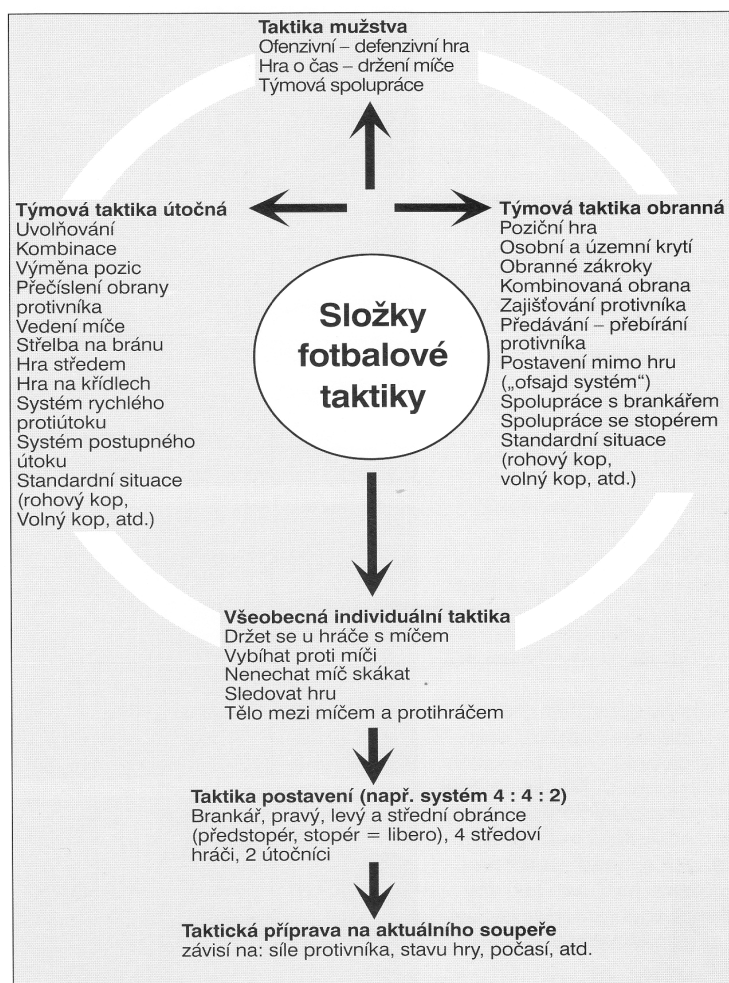
Také je možno dělit taktiku dle počtu zúčastněných osob:

- Taktika jednotlivce – jedná se o situace, ve kterých je jednotlivec relativně sám, tedy bez přímé podpory ostatních členů družstva.
- Skupinová taktika – obsahuje součinnost nejméně dvou sportovců, kteří jsou v dané situaci přímo zapojeni.
- Taktika týmu – obsahuje spolupráci všech členů družstva při řešení situace.

Autor Bauer (1999) uvádí ve své knize Hrajeme fotbal rozdělení taktiky na:

- Útočná taktika
- Obranná taktika

Obě taktiky spolu úzce souvisejí. Proto se hovoří o individuální útočné a obranné taktice, skupinové útočné a obranné taktice a útočné a obranné týmové taktice.



Obr. 2. Složky fotbalové taktiky

2.4.2.1 Význam taktické přípravy pro výkon při hře

Pokud lze věřit výpovědím proslulých trenérů, pak taktické plány, které sestavují v klidu svých kanceláří, mají mnohdy rozhodující vliv na vítězství mužstva. Při prohře však trenéři málokdy svalují vinu na taktiku použitou při hře. Z toho plyne, že taktika na druhou stranu není úplně vše.

Většinou má taktika úspěch, pokud sebou nese nějaký nový, překvapivý prvek, kterému protivník nedokáže dostatečně čelit. Fotbal je v podstatě jednoduchá hra, při které často nastávají ty samé standardní situace. Neustále se opakují osobní souboje mezi útočníky a obránci, při každé hře se opakují situace podmíněné pravidly hry (rohové kopy, volný přímý kop, penalta,...). Během let vykryštovali v praxi způsoby řešení a jednání v těchto situacích do určitého standardu. Při vzdělávání hráčů se proto v první řadě klade důraz na osvojení těchto základních poznatků. Hráči se pak učí používat taktiku nejprve při hraní bez protivníka, potom proti poloaktivnímu a nakonec proti plně aktivnímu protivníkovi (Bauer, 1999).

Dovalil (2002) stanovil tabulku, kde vymezil základní přehled hlavních pojmů taktické přípravy:

Pojem	Definice
Soutěžní situace	<ul style="list-style-type: none">– konkrétní úsek sportovního boje, ve kterém se střetávají zájmy osob, které jsou v dané chvíli do situace zapojené– má složku vnější, která vyplývá z objektivní situace v prostoru, času a osob do ní zapojených, a složku vnitřní, která vychází z chápání situace jednotlivými osobami v ní participujícími
Strategie	<ul style="list-style-type: none">– předem promyšlený plán, vedoucí prostřednictvím určitých poznatků k dosažení nejlepšího nebo plánovaného výsledku– koncepce sportovního boje
Taktika	<ul style="list-style-type: none">– teoretické schéma (soubor) možných řešení soutěžních situací– operativní řešení– vlastní realizace strategie
Taktické jednání	<ul style="list-style-type: none">– konkrétní řešení soutěžní situace jednotlivcem, skupinou či družstvem
Taktická příprava	<ul style="list-style-type: none">– proces osvojování dovedností a znalostí pro řešení soutěžních situací prostřednictvím soutěžního jednání
Taktické dovednosti	<ul style="list-style-type: none">– tréninkem osvojené způsoby řešení soutěžních situací; zahrnují znalosti a zkušenosti, které sportovec využívá pro řešení soutěžních situací

Tabulka 2. Hlavní pojmy taktické přípravy

2.4.2.2 Týmová taktika

Podle Kollatha 2006 pojem týmová taktika zahrnuje veškeré individuální a skupinové akce na hřišti. Jejich sloučením tak vzniká hra 11:11. Týmová taktika představuje součinnost všech hráčů v obranné a útočné fázi, která je zaměřena na zabránění vstřelení, resp. na dosažení branky. To, jaká taktická alternativa bude zvolena, závisí na následujících rámcových podmínkách:

- na momentálním výkonnostním stavu vlastního družstva,
- na momentální výkonnostním stavu družstva soupeře,
- na umístění v tabulce, na druhu utkání (přátelské, mistrovské, pohárové),
- na místě utkání (doma, na hřišti soupeře),
- na momentálním skóre a vnějších podmínkách (velikost, druh a stav hrací plochy),
- na počasí (teplo, zima, déšť, vítr).

Základem týmové taktiky jsou útočné a obranné herní systémy uplatňované v příslušné fázi hry.

2.4.2.3 Taktika jednotlivce

Taktika jednotlivce se zabývá herními prostředky, které hráči v určitých situacích využívají. Tyto herní aktivity jsou významné nejen jako individuální akce, ale hrají svou úlohu i v souvislosti s taktikou skupiny nebo celého družstva. Týkají se brankáře, libera, hráčů obranné, útočné a středové řady.

2.4.2.4 Taktické úkoly brankáře

Výhodná poloha v poli zajišťuje brankáři kompletní přehled o dění na celém hřišti, může tak převzít některé zodpovědné úkoly. Odkopem, vyhozením nebo vyražením, resp. vhodnou změnou směru míče, podniká brankář první krok k zahájení útoku. Tato akce je pro ofenzivní hru družstva velmi důležitá, i když hlavní úkoly brankáře jsou samozřejmě defenzivní.

Během „dirigování“ obrany brankář hlasitými pokyny soustřeďuje pozornost svých spoluhráčů na útočné aktivity soupeře. Poziční hra brankáře je základním předpokladem pro provedení úspěšné obranné akce. Obecně by měl brankář stát vždy v polovině úhlu mezi míčem a oběma tyčemi branky. Základní postavení se mění pouze při herních situacích ze strany (centrované míče a rohové kopy) a při volných kopech s postavenou zdí.

Vzdálenost brankáře od brankové čáry by měla umožnit využití zmenšení střeleckého úhlu, ovšem bez možnosti přehodit brankáře lobovaným míčem (Kollath, 2006).

2.4.2.5 Taktické úkoly libera

Nejdůležitější taktické úkoly libera jsou organizace obrany, zajištění prostoru před brankou, zastavení útoku soupeře. Prakticky ve všech taktických systémech působí mezi brankářem a obránci. Pokud získá míč, zahajuje přihrávku útočnou akcí. Jako „volný hráč“ je osvobozen od přímých obranných aktivit, ovšem je plně zodpovědný za organizaci obranné hry. Efektivní pozici hrou jistí prostor před vlastní brankou. Pokud je jeden z obránců překonán, je úkolem libera zasáhnout a pokusit se zmařit akci soupeře. Vzhledem k tomu, že tyto herní situace probíhají velmi často v těsné blízkosti branky, musí být obranné zákroky libera s ohledem na možný volný nebo pokutový kop provedeny technicky bezchybně. Proto je vhodné obsadit tento post zkušeným, zodpovědným a technicky i takticky vyzrálým hráčem (Kollath, 2006).

2.4.2.6 Taktické úkoly obranné řady

Podle Kollatha (2006) jsou nejdůležitější taktické úkoly obránce v obranné činnosti napadání soupeře během zpracování míče, přihrávky, vedení míče, střelby na branku a hry hlavou. V útočné činnosti jsou nejdůležitější taktické úkoly založení útoku.

Obránci společně s brankářem tvoří základ obrany. Pokud obránce získá míč, zahajuje útok přihrávkou, nebo vedením míče na polovinu soupeře. Hlavním úkolem obránce je ovšem plnit úkoly obranné. Odpovídajícím postavením vzhledem k míči a protihráči narušuje defenzivní hráč činnost útočníka při kontrole míče, přihrávkách, vedení míče, střelba na branku nebo při hře hlavou. Využívá přitom fotbalovou techniku která je uplatňována v osobních soubojích a respektuje pravidla fotbalu.

2.4.2.7 Taktické úkoly středové řady

Nejdůležitější taktické úkoly hráčů středové řady v útočné činnosti jsou založení útoku, vedení útoku, přihrávky útočníkům, aktivní činnost ve středu pole a zakončení útoku. V obranné činnosti hovoříme o zhušťování prostoru soupeře, napadání protihráče s míčem a obsazování uvolňujících se hráčů. Především mají za úkol realizovat stanovenou taktiku družstva (držení míče, zrychlení hry, založení protiútoku).

Ve střední části hřiště dochází k „přechodu“ z obrany do útoku a naopak, s čímž je nerozlučně spojena i úspěšnost hry samotné. Během ofenzivy zapojují hráči středu pole do hry útočníky, jsou k dispozici ve „druhé vlně“ a také střílejí na branku. I přes velký počet především útočné-taktických úkolů (běžecky velmi intenzivních) nesmí hráči středu pole

zanedbávat ani obranně-taktické povinnosti. Do této kategorie patří např. zhušťování prostoru (obsazování prostoru), napadání protihráčů s míčem a krytí uvolňujících se hráčů soupeře. Všechny uvedené herní situace vyžadují velmi dobrou kondiční připravenost a technicko-taktickou zdatnost (Kollath, 2006).

2.4.2.8 Taktické úkoly útočné řady

Hlavním úkolem útočníků je připravovat brankové situace a střílet branky. Toho lze dosáhnout buď individuální akcí, nebo ve spolupráci s ostatními ofenzivními hráči.

Takticky nejdůležitější úkoly útočné řady jsou individuální řešení situací před brankou soupeře a součinnost s ostatními útočníky (kombinace, výměna prostoru).

Častou změnou postavení přispívá útočník k nejistotě obrany protivníka a podporuje tak vznik brankových příležitostí. Mezi tyto aktivity patří např. nabíhání do strany, změna těžiště hry a nabíhání do středu pole. Takto vzniklý volný prostor potom mohou využít spoluhráči. Obranně-taktické úkoly útočících hráčů zahrnují atakování soupeře během zakládání a vedení útoku (Kollath, 2006).

2.4.2.9 Taktické dovednosti

Lze chápat jako souhrn znalostí, zkušeností a dovedností, které sportovec využívá pro řešení soutěžních situací. Jedná se o určité postupy, tréninkem osvojené modely řešení soutěžních situací. Toto osvojování je dlouhodobým procesem. Osvojování taktických dovedností předpokládá ovlivnit u sportovců jejich:

- vnímání
- myšlení a rozhodování
- znalosti a zkušenosti
- pozornost a vědomí

2.4.2.9.1 Vnímání

Vnímání (též Percepce) zachycuje to, co v daný okamžik působí na smysly, informuje o vnějším světě (barva, chuť) i vnitřním (bolest, zadýchání). Vnímání je subjektivním odrazem objektivní reality v našem vědomí prostřednictvím receptorů. Umožňuje základní orientaci v prostředí, respektive v aktuální situaci. Výsledky vnímání jsou počítky a vjemy (<http://cs.wikipedia.org/wiki/Vn%C3%ADm%C3%A1n%C3%AD>).

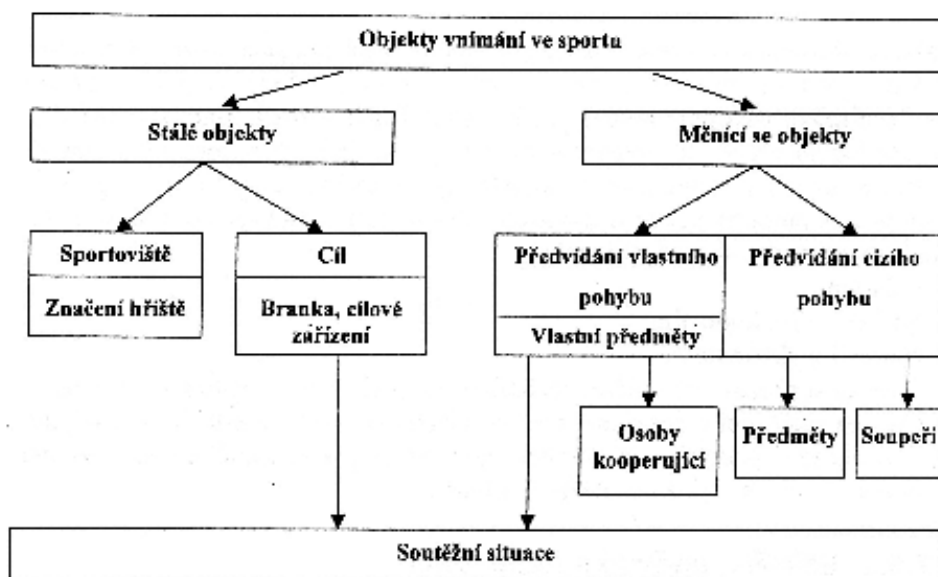
Podle R.J. Sternberga (2002) gestaltistické principy percepce se zaměřily na ty stránky podnětů, které percepci ovlivňují. Řada dalších teoretických vysvětlení percepce rovněž začíná „odspodu“: nejprve uváží, jak je vnímána fyzikální povaha podnětu – pozorovatelný tvar nebo jeho uspořádání. Poté se propracují k vyšším úrovním kognitivních procesů, např. k organizačním principům a pojmům.

Naproti tomu I. Macák a V. Hošek (1989) vidí hlavní znak vnímání ve sportu jeho selektivnost a subjektivnost.

Selektivností se myslí vnímatelnost sportovce pouze k určitým, ve sportovní situaci významným signálům. Ve sportovním zaujetí, ať už v tréninku, nebo zejména v soutěži, je charakteristické, že sportovec „nevidí a neslyší“ s výjimkou těch podmětových situací, jež mají pro sportovní činnost zásadní význam. Tato selektivnost je založena na záměrné pozornosti.

Subjektivnost vnímání ve sportu je založena na zkušenosti sportovce se standardně se opakujícími se situacemi. Určité situace jsou obvykle spojeny s určitými vjemy, a to umožňuje podmíněně reflexní spojení. Tréninkem se sportovec naučí velmi přesně situace identifikovat, diferencovat v nich odpovídající specifické podněty a na jejich základě už z náznaků vytvořit odpovídající vjemy.

Dovalil uvádí ve své knize Výkon s trénink (2002), že vnímání je základní podmínkou řešení soutěžní situace. Jde o psychické procesy dvojího typu: smyslové (senzorické) a logické. Jeho podnětem se stávají objekty soutěžní situace (viz obr.3). Hlavními znaky vnímání při sportovním výkonu jsou selektivnost a subjektivita. Selektivnost znamená vnímání pouze určitých, pro výkon významných signálů, subjektivita je dána individualitou a vychází ze zkušenosti sportovce se standardně se opakujícími situacemi. Ty se obvykle spojují s určitými vjemy, které umožňují podmíněně reflexní spojení.



Obr. 3. Objekty vnímání v soutěžní situaci.

2.4.2.9.1.1 Vnímání prostorové hloubky

R.J. Sternberg (2002) popisuje vnímání prostorové hloubky tak, že v průběhu pohybu prostředím se trvale díváme kolem sebe a při tom se zrakově orientuje v trojrozměrném prostředí. Díváme-li se do dálky, sledujeme třetí prostorový rozměr, a to hloubku (což je vzdálenost od povrchu: referenční souřadnicí pro pojem prostorové hloubky je obvykle povrch vlastního těla). Při jakémkoliv pohybu těla, např. v běhu manipulace s míčem, měníte svou polohu v trojrozměrném světě a musíte užít informace o prostorové hloubce. Užití prostorových informací často přesahuje oblast, kam jste s to dosáhnout. V průběhu řízení užíváte prostorovou hloubku při vyhodnocování vzdálenosti blížícího se protihráče.

Dovalil (2002) popsal vnímání prostoru jako úzce spjaté s dějem v prostoru, důležitou roli přitom hrají znalosti a zkušenosti, které se promítají jako vnímání příčin pohybu. Na jeho základě vzniká představa budoucího průběhu pohybu. Významně se zde uplatňuje širší zorné pole.

2.4.2.9.2 Taktické znalosti a zkušenosti

Rainer (2006) uvádí: Možná si myslíte, že jedinou schopností, potřebnou k taktickému rozhodnutí v daném momentě, je výběr správné taktické varianty. Tak jednoduché to bohužel není. Sportovci se lépe takticky rozhodují, pokud mají znalosti o:

- pravidlech,
- strategickém plánu na sezonu a pro jednotlivou hru (herní plán),
- herní fyzické kondici,
- přednostech a nedostacích soupeře,
- vlastních přednostech a nedostacích,
- taktických variant pro různé herní situace.

V závislosti na konkrétním sportu může být seznam taktických rozhodnutí velmi dlouhý. Může se jednat o ofenzivní a defenzivní rozhodnutí a další, která se mění v závislosti na postavení hráčů a na aktuální herní situaci. Nicméně, toto jsou předně ty schopnosti, které sportovci potřebují. Pokud by se sportovci měli taktickým dovednostem učit prostřednictvím metody pokus a omyl, mohlo by to trvat celé roky. Jak tyto omyly mohou bolet, je popsáno v následující poetické větě:

„Zkušenost je dobrým učitelem, to je pravda, ale je tu přece jenom jeden problém: zkušenost mě vždy naučí věci, které bych raději neuměl“.

Taktické znalosti a zkušenosti jsou součástí taktických dovedností, výrazně ovlivňují jejich úroveň a umožňují výrazně zkracovat dobu potřebnou k řešení soutěžní situace.

Taktické znalosti a zkušenosti je nutné systematicky rozšiřovat, přiměřeně k věku, sportovní úrovni a schopnostem sportovců. Jejich osvojování se má řídit zásadami systematičnosti a postupnosti (Dovalil a kol, 2002).

2.4.2.9.2.1 Taktické znalosti

Dle Dovalila a kol. (2002), patří taktické znalosti k důležitým součástem řešení soutěžní situace a jejich vytváření a rozšiřování zahrnuje podstatnou část taktické přípravy. Jejich množství a úroveň určuje, jak bude soutěžní situace pochopena a analyzována a v tomto smyslu se stávají součástí taktických dovedností.

Dovalil a kol (2002) rozdělil taktické znalosti do několika oblastí:

- znalost pravidel příslušného sportu.
- Znalost hlavních zásad taktiky příslušného sportu.
- Znalost organizace při vedení sportovního boje družstvem, skupinou, jednotlivcem.
- Znalost zásad taktického jednání v konkrétních situacích.

- Znalost materiálních a klimatických podmínek a možností jejich využití.
- Znalost zásad zvolené strategie.

2.4.2.9.2 Taktické zkušenosti

Taktické zkušenosti mají vliv na vnímání (selektivnost a subjektivitu vnímání), anticipaci pohybu- předmětu hry, kooperujících partnerů, soupeřů, anticipaci taktických záměrů kooperujících osob a soupeřů, vlastní taktický záměr a rychlost rozhodování.

2.4.2.9.3 Paměť

Paměť umožňuje uchovávat a uspořádávat osvojené vědomosti a znalosti a proměňovat je ve zkušenosti. Rozsah a kvalita paměti mají podstatný význam i pro účinnost taktického jednání, schopnost řešit taktické situace je do značné míry závislá právě na nich.

Gamon a Bragdon (2001) uvádí, že paměť se účastní rozvoje všech mentálních schopností. Klíčovou věcí při učení je schopnost mozku převést současnou zkušenost na kód a uložit ji takovým způsobem, aby ji příště mohl vyvolat situaci, kdy to potřebujeme. Některé informace ze smyslových orgánů zpracovává mozek nepřetržitě a bez naší vědomé snahy.

Také Sternberg (2002) se zmiňuje o paměti jako prostředku, jímž saháme do své minulé zkušenosti proto, abychom tuto informaci užili v přítomnosti. Coby proces je paměť mechanický mechanismus týkající se jak ukládání, tak získávání informací o minulé zkušenosti.

Byly popsány tři základní paměťové mechanismy:

- vstup (kódování neboli zakódování do paměti)
- uchování (uskladnění)
- výstup (vybavení).

Tyto operace jsou kroky paměti jako procesu. V průběhu kódování jsou senzorická data transformována do mentálních reprezentací. Uskladnění odpovídá retenci kódovaných dat v paměti. V průběhu vybavování vyvoláváte nebo jinak užíváte informaci uloženou v paměti (Sternberg, 2002).

Koncem 60. let 20. stoletím byla Atkinsonem a Shiffrinem (1968) navržena metafora, která popisovala paměť trojsložkově:

- senzorická paměť- která je schopna ukládat relativně omezené množství informací po značně krátkou dobu,
- krátkodobá paměť – schopna ukládat informace na poněkud delší dobu, rovněž s omezenou kapacitou,
- dlouhodobá paměť – má rozsáhlou kapacitu, schopnou ukládat informace na velmi dlouho dobu, dokonce snad časově neomezeně.

2.4.2.9.3.1 Senzorická paměť

Senzorickou paměť si vědci představují jako počáteční úložiště většiny informací, které nakonec vstupují do krátké a dlouhodobé paměti.

2.4.2.9.3.2 Krátkodobá paměť

Krátkodobá paměť uschovává informace na dobu sekund, příležitostně i několika minut. Podle Atkinsonova- Shiffrinova modelu uschovává krátkodobá paměť nejen několik položek, ale i některé kontrolní procesy regulující obousměrný informační tok do dlouhodobé paměti, která údaje uschovává delší dobu (Sternberg, 2002).

Sternberg (2002) se zabývá otázkou: „Kolik položek jsme s to uschovat v krátkodobé paměti?“ Položka může být něco jednoduchého, např. číslice, ale i složitějšího, např. slovo. Jestliže uspořádáme řadu, dejme tomu 20 písmen nebo číslic do sedmi smysluplných položek, zapamatujeme si je- bez tohoto uspořádání si 20 položek zapamatovat a poté je bezprostředně zopakovat nedovedeme.

Na kapacitu paměti pro dočasné ukládání působí i další vlivy. Například počet slabik, které vyslovujeme s každou položkou, ovlivňuje počet položek, které si umíme vybavit. Jestliže mají položek větší počet slabik, vybavíme si jich méně.

2.4.2.9.3.3 Dlouhodobá paměť

V dlouhodobé paměti se uchovávají paměťové záznamy po dlouhá časová období, snad i neomezeně. V dlouhodobé paměti máme informace, které potřebujeme k tomu, abychom se vyrovnali s každodenním životem: lidská jména, místa, kam si ukládáme věci, plánování činnosti v jednotlivých dnech apod. (Sternberg, 2002).

Jaká je kapacita dlouhodobé paměti a jak dlouho tato paměť uchovává informace? Odpověď je podle Sternberga (2002) prostá: Nevíme- a ani nevíme, jak by se to dalo zjistit.

Dále Sternberg (2002) uvádí, že experimenty, které ověří meze krátkodobé paměti, vymyslet umíme, způsob jak ověřit meze dlouhodobé paměti- a tím pádem i její kapacitu, však znám není.

2.4.2.9.3.4 Vybavování

„Vyvolávání minulých vjemů zážitků z paměti do vědomí; vybavené není přesnou kopií původního vjemu nebo zážitku, bývá pozměněno co do objemu i kvality“, (Hartl, 1996).

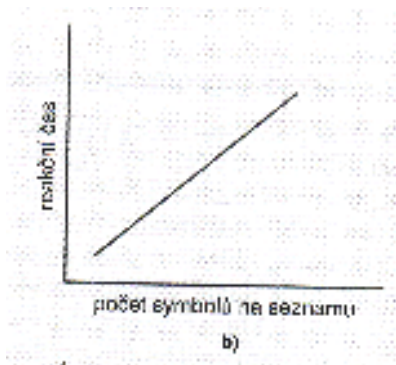
K vybavení používáme asociace. Rozlišujeme dva typy vybavení:

- znovu poznání (rekognice): rozpoznání podnětů a jejich odlišení od nových a neznámých
- reprodukce: proces rekonstrukce zapamatovaného

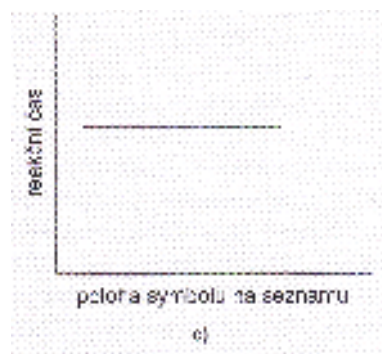
Reprodukce může být nepřesná, lidé mají tendence svoje vzpomínky doplňovat.(

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Pam%C4%9B%C5%A5_\(psychologie\)](http://cs.wikipedia.org/wiki/Pam%C4%9B%C5%A5_(psychologie))).

Vybavování z krátkodobé paměti – Sternberg S. (Sternberg, 2002) se zajímal zda se položky vybavují z paměti všechny najednou (paralelní zpracování informace), nebo sekvenčně (sériové zpracování informace). Paralelní zpracování informace odpovídá současnému zvládnání mnoha operací. Užije-li se tato představa na krátkodobou paměť, budou se jednotlivé složky její ho obsahu vybavovat všechny současně, nikoliv jedna po druhé. Zatímco sériové zpracování informací odpovídá operacím, které probíhají jedna za druhou. Jinak řečeno - v průběhu reprodukce číslic by se číslice vybavovaly spíše jedna po druhé než všechny současně. Jestliže by zpracování informace bylo sériové, pak by měly pro získání přístupu k podnětům existovat dvě cesty: vyčerpávající a sebeukončující. *Vyčerpávající sériové zpracování informace* předpokládá, že pokusná osoba koreluje testovací číslici vždy vůči všem číslicím pozitivního souboru, byť by správná korelace byla nalézána v průběhu cesty souborem. Zatímco *sebeukončující sériové zpracování informace* předpokládá, že testovaná osoba porovná číslici jen s těmi číslicemi, které je nutné pro odpověď. Po nahlédnutí na získaná data, byl výsledek nadevše jasný. Doba, kterou vyžadovala odpověď, se lineárně prodlužovala úměrně velikosti souboru, byla však stejná bez ohledu na pořadí testovací položky v něm. Průměrná doba, kterou vyžadovala odpověď, byla v podstatě stejná pro pozitivní i negativní odpověď. Což bylo dalším dokladem sériového vyčerpávajícího modelu (viz. obr.4 a 5).



Obr.4. Ilustrace sériového zpracování



Obr.5. Vyčerpávající sériové zpracování

Vybavování z dlouhodobé paměti- Bower a jeho kolegové (Sternberg, 2002) ukázali jak dramaticky kategorizace dokáže ovlivnit vybavování. Požádali pokusné osoby, aby se naučily seznam kategorizovaných slov. Slova byla prezentována buď v náhodném pořadí, nebo v podobě hierarchicky uspořádaného stromu poukazující na organizaci slov. Pokusné osoby, jimž prezentována tato hierarchie, si vybavily 65% slov. Jestliže byla slova prezentována v náhodném pořadí, vybavily si jich jen 19%.

Dále se Sternberg (2002) zabýval otázkou, jak dosavadní znalosti a předchozí učení působí na to, co si zapamatováváme? Uvádí, že základní teorie zapomínání obsahů krátkodobé paměti jsou *teorie vyhasínání* a *teorie interference*. Teorie interference rozlišuje proaktivní a retroaktivní vyhasínání. Zkoumat vyhasínání – za předpokladu, že vyloučíme jak vliv interference, tak opakování- je daleko obtížnější. Přesto byly zjištěny doklady zřejmého vyhasínání. Vypadá to, že interference ovlivňuje také dlouhodobou paměť, přinejmenším v průběhu konsolidace. Ta může probíhat i několik let po původní zapamatovatelné zkušenosti.

Paměť je nejen nekonstruktivní proces, ale i konstruktivní. Na paměťové procesy působí schémata, ale i další niterné kontextové vlivy, jako jsou emoční intenzita, zapamatovatelné zkušenosti, nálada, dokonce i stav vědomí.

2.4.2.9.4 Myšlení

„Proces vědomého odrazu skutečnosti v takových jejích objektivních vlastnostech, souvislostech a vztazích, do které se zahrnují i objekty nedostupné bezprostředním smyslovým vnímáním “ (Hartl, 1996).

„Poznávací proces probíhající mezi subjektem a objektem“ (Hartl, 1996).

V řadě profesí a životních situací je člověk při své činnosti nucen vybrat si z několika variant nebo alternativ řešení. V takové situaci je dominantním psychickým procesem operativní myšlení, někdy nazývané myšlení činnostní.

S lidskou pohybovou činností je myšlení poměrně těsně spjato.

Nejčastější druhy myšlení ve sportu jsou podle Slepíčky, Hoška a Hátlové (2009):

- Operativní neboli činnostní myšlení, které se uplatňuje vždy, když se objeví potíže, které jsou vnímané jako překážka, svízel, problém. Často má podobu myšlení typu „pokus a omyl“, kdy je hledána nejlepší varianta řešení pohybového úkolu.
- Taktické myšlení, které svým charakterem také spadá pod myšlení činnostní. Uplatňuje se ve hrách a úpolech.

Trochu jiné kritérium třídí myšlení ve sportu podle Slepíčky, Hoška a Hátlové (2009) na:

- Autistické, které je indivizualizované, pochopitelně je častější u egoisticky orientovaných individuálních sportů. Myšlenková interpretace faulu bude vždycky jiná u aktéra a u rozhodčího.
- Týmové, kolektivní myšlení je diskursivní, konsensuální. Je základem tzv. sehranosti.

Hlavním požadavkem na myšlení ve sportu je rychlost. Proto je požadavku rychlosti vycházeno vstříc budováním „kognitivních map“, tj. přípravou řešení pro určité typy situací. Tyto „vzorce“ řešení se potom automaticky zařadí ve vhodné situaci. Zvláště časté jsou ve standardních situacích ve sportovních hrách. V praxi se mluví o „signálech“, které jsou předem nacvičeny a na určitý podnět automaticky zařazovány (Slepíčka, Hošek, Hátlová, 2009).

Podle Slepíčky, Hoška, Hátlové je tradičním konceptem myšlení ve sportu pohybová inteligence. Jejím hlavními měřitelnými součástmi jsou:

- reaktivita v jednoduchých i složitých pohybových situacích. Schopnost rychle nacházet pohybová řešení.
- Kinestézie, měřitelná jako schopnost opakovat pohyb se stejnými parametry bez zrakové kontroly.
- Motorická docilita, tj. schopnost rychlého a přesného osvojení neznámého pohybu

Hlavní součástí hráčské inteligence jsou:

- pohybová inteligence.
- „Umění vidět pole“, což je komplexní schopnost nejen senzorická, ale i anticipační.
- Herní kreativita, tj. nalezení vhodné varianty společného postupu v aktuální situaci.
- Sociální dominance, tj. schopnost vlastní aktivitou „vnuknout“ svým spoluhráčům vlastní variantu řešení svým podílem toto řešení iniciovat (Slepíčka, Hošek, Hátlová, 2009).

Jak uvádí Slepíčka, Hošek Hátlová (2009) velkou roli ve sportu hraje i pozitivní a negativní myšlení.

Negativní myšlení je součástí předsoutěžního stavu. Je ovládané trémou a má strachový podtext. Spočívá v tvorbě negativních hypotéz a v negativní interpretaci všech získaných informací. Je nepříjemné, doprovázené neurotickými prvky v chování.

Oproti tomu pozitivní myšlení je mentální dovednost „naučeného optimismu“. Získává se zvládnutím adekvátního atribučního stylu.

2.4.2.9.5 Rozhodování

V Psychologickém slovníku uvádí Pavel Hartl (1996) rozhodování jako vědomou volbu z možností, sloužící výběru cílů a prostředků jejich dosažení, ovlivněno rozhodujícím (předsudky, emoce, neznalost, minulá zkušenost aj.), situací (tlak protihráče, souboj 1:1 aj.), též rozlišováno na živelné, konvenční, stereotypní, rutinní, plánovité atd.

Zvláštním problémem souvisejícím s procesy myšlení je otázka rozhodování.

V psychologii sportu je aktuální ve dvou souvislostech:

- na intelektuální úrovni při výběru např. taktických rozhodnutí,
- na volní úrovni při výběru z množiny motivů subjektů.

Volní stránka rozhodování je projednávána v části o volních procesech, zde se soustředíme na kognitivní stránku rozhodování. Obecně se přiznává, že při rozhodování se subjekt snaží maximálně minimalizovat možnou ztrátu („teorie minimaxu“). To je ale jen nejobecnější teoretické východisko. Rozhodování je vždy závislé na strukturách, relativně stálých vlastnostech osobnosti rozhodujícího se subjektu a na procentuálních, situačních proměnných aktuální činnosti (hodnota, cíle, pravděpodobnost výsledku). Neaplikovatelnější ve sportovní činnosti je rozhodovací model, který předpokládá tři hlavní proměnné

rozhodování: motivaci, pravděpodobnost dosažení cíle, subjektivní hodnotu cíle. S myšlením souvisí druhá a třetí proměnná, které jsou nepřímo úměrné. Čím vyšší je pravděpodobnost dosažení cíle, tím má cíl pro subjekt menší hodnotu. Hodnotné cíle jsou spojeny s malou pravděpodobností dosažení, a tudíž zdánlivě s velkým rizikem. Zdánlivost rizika souvisí s nízkým očekáváním úspěchu (neúspěchu se nikdo nediví). Hodnota cíle i pravděpodobnost jeho dosažení jsou vysuzovány myšlením. Psychologicky závažné jsou situace zhruba padesátiprocentní pravděpodobnosti, kdy je hodnota cíle značná a riziko maximální (situace „fifty fifty“). Faktor rizikovosti prodlužuje dobu rozhodování. Výzkumy ukázaly vztah nepřímé úměrnosti mezi úrovní procesů myšlení (inteligence) a ochotou podstupovat vysoká rizika. Součástí myšlenkové analýzy při rozhodování je predikce důsledků rozhodnutí (Macák, Hošek, 1989).

Josef Dovalil (2002) se domnívá, že rozhodování vychází ze souhrnu intelektuálních schopností a informačních vzorců (které tvoří znalosti a zkušenosti), důležité je vypěstování správných podmíněných reflexů pro danou situaci.

Úplné a přesné vystižení soutěžní situace závisí při myšlení a rozhodování samozřejmě na rozsahu vědomostí (znalostí) a zkušeností a na specifických intelektuálních schopnostech sportovce. Dokonalejší schopnost myšlenkového řešení soutěžní situace se nazývá obvykle „soutěžní (závodní, herní) inteligencí“. Její přesnější stanovení je velmi obtížné, ve sportu se proto spokojujeme pouze s jejím empirickým popisem a určením.

2.4.2.9.6 Pozornost

Skutečnost, že každý hráč je silně motivován k výsledku utkání, vnucuje často mylnou domněnku, že je v každém okamžiku kdy plně koncentrován na její průběh. V praxi vše vypadá trochu jinak. Největší umění je zapínat plnou pozornost v těchto okamžicích, kdy je to důležité a naopak relaxovat ve vhodnou chvíli.

Nicméně pozornost hráče je podmínkou náležité percepce herní situace a tedy i řešení herních úkolů. Kupodivu se však pozornosti věnuje malá pozornost. Je asi považovaná za samozřejmou. My jsme však sledovali v utkáních košíkové kumulaci chyb a neúspěchů ve vztahu k osobnostním projevům a při této příležitosti jsme se přesvědčili o mezerách v koncentraci hráčů. To, že hráč sleduje činnost soupeře, ještě nemusí zaručovat plnou pozornost této činnosti. Ale jak je to vlastně s pozorností člověka?

Většinou se hovoří o pozornosti percepční a myšlenkové. Jako jedna z psychických funkcí je pozornost vykládána jako zaměřenost na předmět a soustředěnost na tento předmět (koncentrace).

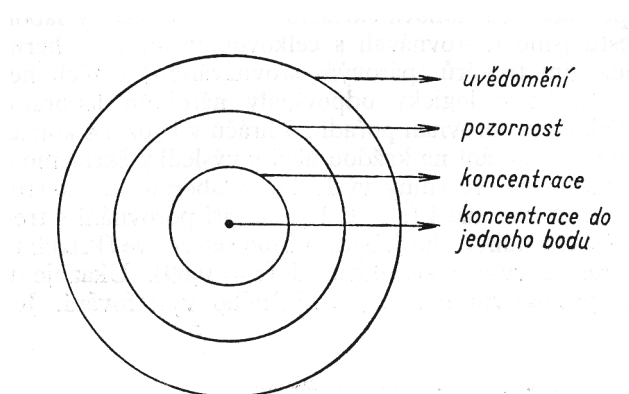
Chalupa (1981) však rozlišuje následující vlastnosti pozornosti:

- selektivitu
- zaměřenost
- koncentraci
- časovou a prostorovou dynamiku

Nové poznatky přinášejí neurofyziologické studie zejména o úloze retikulární formace mozkového kmene, v psychologických explikacích však zůstává ještě mnoho nedořešeného.

Jisté je, že záleží na situaci a úloze, kterou máme řešit, a že pozornost má různé formy a více faktorů, které o kvalitě pozornosti rozhodují. Obecně známe vlastnosti pozornosti, jako je její rozsah, kolísání (maximální soustředění je vystřídáno odklonem), fluktuace (narušení pozornosti), trvání a distribuce, nejsou ve sportovních hrách sledovány.

Důležité je konstatování, že koncentraci – někdy označovanou jako nejvyšší umění nejen ve hře – lze cvičením zlepšovat. Gallwey (1979) považuje dokonalou koncentraci za základní krok k úspěchu ve hře, jako je tenis. Požaduje vědomé soustředění na jeden bod (např. míč) – (viz obr.6.) ovšem po předchozí relaxaci.



Obr.6. Schéma dokonalé koncentrace ve hře

Doporučuje soustředit úsilí např. na to rozpoznat švy na míči, a tím dosáhnout nejvyšší koncentrace. Zkušenosti vynikajících hráčů potvrzují, že vyšší úroveň koncentrace má takový vliv, jako by pak měl hráč dostatek času na realizaci vlastní činnosti. Rovněž je důležité do koncentrace nevnášet apriorní předpoklady, hodnocení soupeře, hráč má být soustředěn jen na jeho pohyb, na jeho akci.

Z východní filozofie vychází i Barthol (sborník ISSP, 1978) se svým „orientálním konceptem“ dokonalého uvolnění pro koncentraci. Zdůrazňuje, že např. hráč kopané vnímá v situaci před brankou soupeře nejprve jak míč letí, tak i branku, brankáře a ostatní hráče. Jakmile však míč letí do trestného území, zaměří se už jenom na míč. Doporučuje začít uvědomovaným dýcháním, jež napomáhá relaxaci, soustředěním energie na současný okamžik (není nim mimo této situace), a tak se připravit dokonalou koncentrací (Svoboda, Vaněk, 1986).

Pozornost, chápána jsou zaměřenost a soustředěnost kognitivních funkcí na ohraničený děj, objekt, situaci, je samozřejmým předpokladem sportovní činnosti. Fyziologickým základem je určitá úroveň aktivace, spojená s dominantním podrážděním v centrální nervové soustavě.

Některé požadavky na pozornost ve sportu jsou v protikladu. Koncentrovaná pozornost má zpravidla menší rozsah. Rozdělená pozornost je povrchní. Únava pozornost narušuje, zájem pozornost provokuje (zaujetí, pohroužení, fascinace činností). Výkon v testu pozornosti může být ve sportu kritériem aktuální práce schopnosti, tj. předpokladu sportovního výkonu. Podmínkou je znalost osobní výkonové normy sportovce v testu. Výkon v pozornostním testu je silně ovlivněn motivací, tj. sportovec mu musí přikládat význam, podobně jako při měření reaktivity. Při hodnocení chronické únavy se u sportovců osvědčili škrtací nebo hledací pozornostní testy. Při testování kapacity pozornosti se získala dobrá zkušenost s metodou druhotné úlohy, kdy např. brankář kromě sledování hry, řeší ještě druhotnou mentální úlohu (sedmičkový sčítací pozornostní test). Výkon v testu dokumentuje zbytkovou pozornostní kapacitu, která se ostře snižuje při ohraničení branky útočnou akcí protivníka.

Častým předmětem výcviku v mentálních dovednostech sportovců je koncentrování pozornosti před výkonem a tzv. „fokuse“, tj. zaměřování (zaostřování) pozornosti na důležité prvky sportovních situací (Slepička, Hošek, Hátlová, 2009).

Sternberg (2002) uvádí, že bezprostřední vztah k orientované pozornosti má *vědomí*. Zahrnuje jak pocít, že si něco uvědomujeme, tak obsah toho, co si uvědomujeme- část z toho

jsou množiny, které se překrývají. Část kognitivního zpracování senzorických, zapamatovávaných i kognitivních informací probíhá bez vědomé pozornosti. Vědomá pozornost, kromě toho, že přispívá k celkové hodnotě pozornosti, slouží v kauzalitě poznávacích funkcí třem účelům:

- sleduje naše interakce se zevním prostředím, udržuje povědomí o tom, jak se nám daří přizpůsobovat se situaci, v níž jsme;
- propojuje naši minulost (vzpomínky) s naší přítomností (počitky), čímž dává zkušenostem pocit souvislosti, jenž by mohl být základem pocitu osobní identity;
- řídí, kontroluje a plánuje naše budoucí akce založené na informacích plynoucích jedna ze sledování přiměřenosti našeho přizpůsobení, jednak z vazeb mezi vzpomínkami na minulost a současnými počitky.

2.4.2.9.6.1 Předvědomé zpracování informací

Sternberg (2002) uvádí, že informace, jež je v daném okamžiku mimo naši vědomou pozornost a kterou dokážou kognitivní procesy užít, existuje v předvědomé úrovni vědomé pozornosti. Předvědomá informace zahrnuje uložené vzpomínky, jež v dané chvíli nepoužíváme, nicméně je dokážeme ve chvíli potřeby vyvolat.

Rovněž se Sternberg (2002) zabývá otázkou, zda je možné zkoumat jevy, které jsou v daném okamžiku mimo naši vědomou pozornost. Tento problém byl vyřešen studiem jevu zvaného priming (doslovně podněcování, povzbuzování). V průběhu primingu je zpracování jistého druhu podnětů facilitováno (usnadněno) předchozím předvedením stejných nebo podobných podnětů. Studie tohoto jevu dokládají, že některé druhy předvědomé informace jsou mechanismům pozornosti dostupné i v případě, že vědomému přemýšlení dostupné nejsou. Tedy to, že mimo vědomou pozornost může probíhat aspoň část kognitivních procesů. Jsme schopni pociťovat, vnímat a dokonce odpovídat na řadu podnětů, které do naší vědomé pozornosti nikdy nevstupují.

2.4.2.9.6.2 Habituační

V průběhu habituace (přivykání) si na nějaký podnět zvykáme a věnujeme mu stále menší pozornost. Opakem je dishabituace, při které nás změna známého podnětu přinutí, abychom si jej opět začali všimnout. Oba procesy jsou automatické, nevyžadují vědomé úsilí a jsou dány relativní stabilitou a známostí podnětu. Jakýkoliv znak podnětu, jenž se zdá odlišný nebo

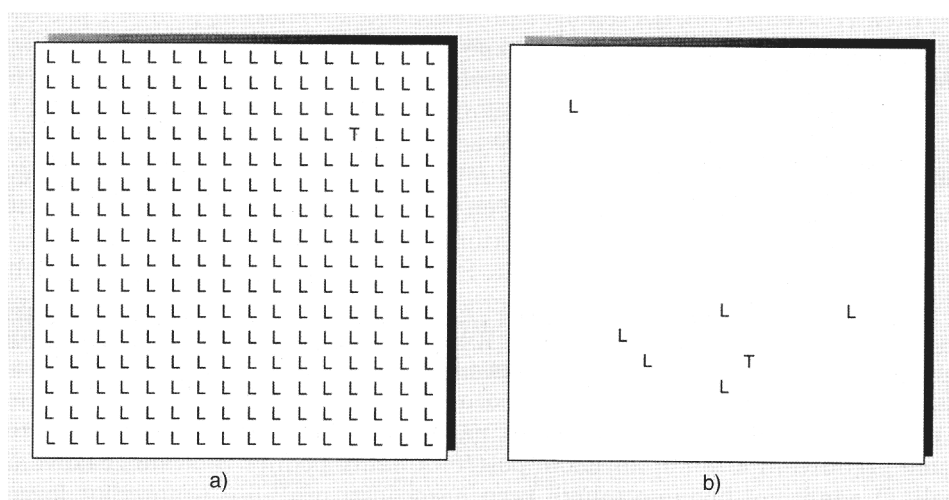
nový (neznámý), způsobí dishabituace nebo sníží pravděpodobnost habituace (Sternberg, 2002).

Mezi faktory ovlivňující habituaci patří vnitřní proměnlivost podnětů a subjektivní míra nabuzení (aktivace). Některé podněty jsou samy o sobě proměnlivější než jiné.

Habituace dává systému pozornosti víc, než od něj dostává. Habituace sama o sobě nevyžaduje vědomé úsilí a potřebuje jen málo pozornostních zdrojů. Přestože od pozornosti nežadá téměř nic, procesům pozornosti výrazně pomáhá tím, že umožňuje pozornost přenést ze známých a relativně stabilních podnětů k podnětům novým a proměnlivým. Pokud bychom se nedokázali habituovat na známé podněty, bylo by naše fungování ve vysoce stimulujících prostředí podstatně náročnější.

2.4.2.9.6.3 Vyhledávání

Podle Sternberga (2002) je vyhledávání prohledávání prostředí za účelem zjištění nějakých znaků- aktivně hledáme něco, o čem si nejsme jisti, kde se to objeví. Při vyhledávání můžeme odpovědět falešným poplachem. U vyhledávání bývají příčinou falešného poplachu rozptylující podněty, distraktory (to jsou necílové podněty, které vzdalují pozornost od cílového podnětů). Podíl počtu distraktorů ovlivňuje náročnost úlohy. Četnost vyobrazení se týká počtu položek v daném vizuálním testu. Efekt četnosti je míra, s níž počet položek zpomaluje proces vyhledávání. Obrázek č. 7 a 8, kde máme najít písmeno T nám ukazuje, jak míru námahy ovlivňuje četnost vyobrazení.



Obr.7.

Obr.8.

Druhy vyhledávání:

- vyhledávání podle znaku- vyhledáváme-li nějaký druh vymezujících znaků, např. barvu, velikost, blízkost podobného podnětu, vzdálenost od podnětu, který se nepodobá, druh orientace
- sloučené vyhledávání- nemá-li cílový podnět žádní výrazné nebo odlišující znaky.

Treismanová (Sternberg, 2002) se snaží objasnit, proč je vyhledávání na základě znaků poměrně snadné, zatímco sloučené vyhledávání je poměrně náročné. Podle jejího modelu máme pro každý možný znak podnětu mentální mapu, která tento znak reprezentuje v celkovém zrakovém poli. Například máme mapu pro každou barvu, velikost, tvar nebo orientaci jakéhokoli podnětu ve zrakovém poli. Znaky jakéhokoli podnětu jsou podle této teorie reprezentovány v mapě znaků, a to bezprostředně a před spuštěním mechanismu pozornosti. V průběhu zrakového vyhledávání sledujeme relevantní mapu znaků. Tento proces může probíhat paralelně, takže není ovlivněn počtem položek v testu. Zatímco v průběhu sloučeného vyhledávání je zapotřebí další stupeň zpracování. Při němž musíme užít svou pozornost jako druh mentálního „lepidla“, které spojí dva nebo více znaků do reprezentace objektu v určitém místě. Tento proces pozornosti je s to sloučit v jednom okamžiku znaky pouze jediného objektu. Protože však tento stupeň zpracování probíhá sériově, propojuje každý předmět zvlášť, krok za krokem, objevuje se závislost na počtu položek.

Součástí závěrečných úvah o zrakovém vyhledávání je pozorování, z něhož plyne, že známe-li předem přibližnou oblast, ve které máme podnět určit, určíme jej snadněji. Jakmile se prostorově orientujeme s ohledem na místo, kde budeme očekávat cílový podnět, určíme podnět snadněji. Naši schopnost užívat rozličné strategie v průběhu sloučeného vyhledávání rovněž ovlivňuje předběžná znalost.

3 VÝZKUMNÁ ČÁST

3.1 Cíl práce:

Cílem mé práce je na základě studia odborné literatury, sledování videozáznamu z UEFA Champions League 2007 – 2008 a zde obdržených branek určit některé modelové situace, ve kterých družstva opakovaně chybovala. Přesně identifikovat projevy chybných chování s následným využitím v tréninkovém procesu, kde budou podněcovat útočné aktivity se zaměřením na slabá místa v obraně.

3.2 Úkoly práce

V mé diplomové práci jsem si stanovil tyto úkoly:

- vytvořit jednotlivé modelové situace.
- příslušnými diagnostickými technikami evidovat a registrovat gólové situace k modelovým dějům.
- modelové situace převést a aplikovat do praxe.

3.3 Hypotéza

Vycházím z definice, že hypotéza je předpoklad, který umožňuje učinit na základě řady faktorů závěr o existenci objektu, o souvislosti nebo příčinách jevu, přičemž tento závěr nelze pokládat za zcela prokázaný.

- Předpokládám, že družstva se budou opakovaně dopouštět stejných chyb v obranné fázi hry a z toho sestavím určité modelové herní situace.
- Předpokládám, že tyto modelové herní situace budou mít odlišné znaky.
- Předpokládám, že vytvořené modelové herní situace budou aplikovány do praxe kde budou zdokonalovat herní výkon.

3.4 Metodologie

Získávání a sběr informací pro moji práci je založeno na nepřímém pozorování videozáznamů z UEFA Champions League Goals 2007 - 2008.

Domnívám se, že metodou nepřímého pozorování je možné dostatečně přesně provést námi stanovený výzkum.

Data získané z nepřímého pozorování podrobíme důkladné analýze. Analýza lidského pohybu představuje podle Dobrého (1999) kontinuum rozprostírající se mezi dvěma póly, představovanými kvalitativní a kvantitativní analýzou, která je podle zmíněného autora, založena na datech získaných různým měřením, tak kvalitativní analýzou, která je definována jako systematické pozorování a posouzení kvality pohybové dovednosti s následnou intervencí do edukačního procesu s cílem zlepšit pohybový výkon.

3.4.1 Obecná charakteristika pozorování

Od běžného pozorování se liší záměrností, účelností, plánovitostí, soustředěností a aktivitostí. Také lze definovat jako zvláštní druh selektivního, kontextuálního a kontrolovaného smyslového vnímání (Šafaříková, 1988).

- Selektivnost- nelze pozorovat činnost jednotlivce tak činnost celého družstva, posuzovat je, srovnávat a hodnotit najednou, proto jsou nutná časová a obsahová vymezení.
- Kontextuálnost- aby pozorování vedlo k cílům, tak je potřeba pozorovat jevy v souvislostech, v kontextu jednoho jevu druhým.
- Kontrolovanost- snaha eliminovat nepřesnosti při pozorování výkonu.

Pozorování je podle Buzka (1986) definováno jako plánovité, metodické sledování založené na výběrovém a soustředěném vnímání jevů, které jsou z hlediska záměru pozorovatele důležité.

Psotta (2003) uvádí, že systematické pozorování pohybové aktivity je deskriptivním výzkumem a jednou z metod hodnocení lidského pohybu. Pozorování je metoda široce použitelná, předmětem pozorování může být hráč nebo celé mužstvo.

V našem případě provádíme pozorování zprostředkovaně z videozáznamu, jedná se tedy o nepřímé pozorování. Nepřímé pozorování má pro kvalitu získaných údajů své výhody i nevýhody.

3.4.2 Výhody nepřímého pozorování

Podle Psotty (2003) patří mezi výhody nepřímého pozorování z videozáznamu fakt, že umožňuje hodnocení bez časového stresu a jiných rušivých faktorů prostředí, navíc s možností opakovaného pozorování stejných sekvencí. Pozorování déletrvající pohybové aktivity lze při této technice rozložit libovolně do několika časových period. Další výhodou

nepřímého pozorování z videozáznamu je podle autora zabránění poklesu pozornosti a celkové únavy na kognitivní výkon pozorovatele.

3.4.3 Nevýhody nepřímého pozorování

Za nevýhodu považuje skutečnost, že dvoudimenzionální obrazy tvořené videozáznamem poskytují zkreslené reprezentace třídimeznionální reality. Samozřejmě, že videozáznam není schopen zachytit celou plochu hřiště, a proto získaná data mohou být částečně zkreslená.

Výsledky zaznamenám do připravených archů, modelové herní situace graficky zaznamenám. Vše využiji k vyvození závěrů a aplikací do tréninkového procesu.

3.4.4 Zákonitosti pozorování

3.4.4.1 Příprava pozorování

Příprava pozorování musí splňovat podle Velenského (2007) následující požadavky:

- stanovení cíle pozorování,
- vytvoření a formulování konkrétních dílčích úkolů, směřujících ke stanovenému cíli,
- kategorizace forem chování (herní činnosti jednotlivce, herní kombinace, systém hry družstva, herní situace, úseky utkání, vztah dvou soupeřů atd.),
- časové vymezení,
- obsahové vymezení pozorování,
- předběžná příprava teoretická a praktický výcvik v pozorování,
- příprava kódovacího systému

3.4.4.2 Postup při vlastním pozorování

- od počátku si všímat kladného, ptát se po příčinách chyb, nedostatků a odhalovat je,
- porovnávat s tím, co o věci víme (uvědomovat si shody a rozdíly),
- ze všech gólových situací vytvořit modelové herní situace
- zařadit jednotlivé gólové situace do modelových herních situací.

3.4.4.3 Podmínky správného pozorování

- aktivnost pozorovatele,
- přesnost,
- systematičnost,
- podrobnost,
- svědomitost,

- kritičnost

3.4.4.4 Chyby pozorovatele a jejich příčiny

- omezené a neúplné vědomosti o pozorované činnosti a její struktuře,
- nedostatečné osobní praktické zkušenosti s pozorováním,
- různý typ pozorovatele vyplývající z osobní rovnice každého pozorovatele,
- předsudky pozorovatele (systematická chyba, chyba centrální tendence, haló efekt, chyby kontrastu, chyby projekce).

3.4.5 Kvantitativní analýza videozáznamu týmového herního výkonu

Kvantitativní analýza videozáznamu týmového herního výkonu vznikla do jisté míry jako standardizovaný postup evidence údajů o týmovém herním výkonu a jejich zpracování. Konkrétním námětem pro její vznik byla snaha o objektivnější pohled na herní výkon družstev.

Kvantitativní analýza videozáznamu týmového herního výkonu umožňuje bezprostřední konfrontaci efektivity týmového herního výkonu obou soupeřících družstev. Na základě pozorovaných jevů, jejich záznamu a jejich zpracování lze získat představu o obecných příčinách vítězství jednoho družstva a o porážce soupeřícího družstva. Dále umožňuje tvorbu ucelenějších charakteristik týmového herního výkonu určitých věkových kategorií, různých soutěží ke zjišťování rozdílů mezi nimi (Velenský, 2007).

3.4.5.1 Kategorie pozorování

Vycházel jsem pouze z akcí vedoucích ke střelení branky.

- kombinační akce buď z rychlého protiútoku nebo z postupného protiútoku zakončená gólem,
- přímý volný kop,
- rohový kop.

Pro můj výzkum jsem si stanovil tyto kategorie pozorování (modelové děje utkání):

1. Kombinací "přihraj a běž" za obranný blok –model 1.
2. Využití herního prostoru za vysouvající se obrannou řadou vpřed pomocí rotované přihrávky ze strany hřiště za obranný blok – model 2.
3. Využití herního prostoru za obranou řadou pomocí průnikové přihrávky – model 3.
4. Zpětná protisměrná nahrávka do volného prostoru v pokutovém území – model 4.

5. Rychlé přenesení těžiště hry na "slabou stranu" – model 5.
6. Individuální uvolnění od protihráče s následnou střelou ze střední a velké vzdálenosti – model 6.
7. Vysunutý presink na útočné půli do soupeřovy rozehrávky – model 7.
8. Standardní situace – rohový kop – model – 8.
9. Standardní situace – přímý volný kop – model 9.

Tyto modelové herní situace jsem ještě na základě provedení jednotlivých akcí rozdělil do skupin:

1. Rychlý protiútok do nezkonsolidované obrany, kam jsem zařadil tyto modelové děje utkání: model 2, model 4, model 7.
2. Postupný protiútok do zkonsolidovaného obranného bloku: model 1, model 3, model 5, model 6, model 8, model 9.

3.4.5.1.1 Rychlý protiútok do nezkonsolidované obrany

Systém rychlého protiútku je založen na snaze co nejrychleji proniknout do obranného prostoru soupeře a zakončit útok střelbou.

Využívá se v těch fázích utkání, kdy se soupeř ve vedení útoku dopustil určitých chyb, jeho obrana je otevřená, není patřičně zkonsolidovaná.

Zakládání rychlého protiútku je ve srovnání s postupným útokem mnohem náročnější. Kvalita založení často ovlivňuje úspěšnost celé útočné fáze. Závisí na schopnosti hráče i celého družstva okamžitě po získání míče komplexně řešit rychlý protiútok nejvhodnějšími činnostmi. Mimořádný význam při zakládání rychlého protiútku má integrované myšlení.

Vedení rychlého protiútku je charakterizováno variabilní herní činností jednotlivce a různými útočnými kombinacemi. Časová tíseň mnohdy nedovoluje složitější kombinační řešení.

Základem je:

- rychlost
- přímočarost
- jednoduchost

Trvání, obsah a celková charakteristika vedení rychlého protiútoky závisí na tom, kde byl míč soupeři odebrán, dále na postavení, pohybu a celkové činnosti soupeřova a vlastního družstva.

Zvolený způsob vedení rychlého protiútoky závisí na:

- herní úrovni hráčů
- dokonalé kondiční připravenosti
- optimální úrovni pohybových schopností hráčů

Zakončení rychlého protiútoky je, na rozdíl od postupného útoku, kde byl zdůrazňován prostor křídel, výhodné z prostoru středu obranného pásma soupeře. Hráči zapojení do rychlého protiútoky se rychle a jednoduše dostávají do ideálního prostoru ke střelbě a překvapují obranu soupeře. Způsob zakončení rychlého protiútoky přímo souvisí se způsobem vedení rychlého protiútoky.

3.4.5.1.2 Postupný protiútok do zkonsolidovaného obranného bloku

Systém postupného útoku se používá v těch fázích utkání, kdy je soupeřovo družstvo dobře rozestaveno, zvláště na vlastní polovině hřiště, a má zajištěnou obranu.

Je založen na kombinační hře většího počtu hráčů, na použití všech způsobů přihrávek a dalších útočných činností jednotlivce. Tento systém je úspěšný, jestliže jednotliví hráči i družstvo splňují základní požadavky, např.:

- stálý aktivní pohyb bez míče,
- vědomou součinnost všech hráčů spojenou s výměnou hráčských funkcí,
- neustálé dodržování homogenity družstva rozestavením do hloubky i šířky při zakládání, vedení a zakončování útoku,
- zvládnutí více variant kombinační hry proti obranným systémům,
- vědomé prolínání řad,
- změna rytmu vedeného útoku.

Zakládání postupného útoku neklade na hráče velké nároky. Jedná se o nejvhodnější řešení v souvislosti s aktivní činností ve výběru místa hráčů, kteří se na zakládání útoku mají podílet. V první řadě zde platí zásada bezpečnosti, je-li hráč v okamžiku získání míče atakován soupeřem nebo je v nebezpečném prostoru vlastní branky měl by volit bezpečnou, tzv. přípravnou přihrávku vhodně postavenému spoluhráči, někdy i brankáři.

Vedení postupného útoku klade na hráče vyšší požadavky. V této fázi se družstvo připravuje na vniknutí do obranného prostoru soupeře, s cílem vytvořit si pozici vhodnou pro zakončení.

Zakončení postupného útoku klade na všechny hráče mimořádné nároky. Z analýzy utkání je patrné, že pro přípravu zakončení postupného útoku jsou vhodné zejména křídelní prostory. V těchto místech lze uskutečňovat přípravné kombinace i finální přihrávky. Předpokladem úspěšného zakončení postupného útoku je vynikající technika i za ztížených podmínek herního stresu, odvaha, rozhodnost, překvapivost při dokonalém ovládnutí herních činností zvláště vedení míče, obcházení soupeře a střelby (Navara, Buzek, 1986).

3.5 Vlastní pozorování

3.5.1 Výzkumný soubor

Výzkumným souborem v mé práci je videozáznam UEFA Champions League Goals 2007 – 2008 a všechny účastněné týmy tohoto ročníku včetně počtu střelených branek uvedených v závorce za každým týmem:

AC Milán (12), Arsenal FC (19), AS Roma (15), Besiktas JK (4), Celtic FC (7), Chelsea FC (20), FC Barcelona (18), FC Dynamo Kiev (4), FC Internazionale Milano (12), FC Porto (9), FC Schalke 04 (6), FC Shakhtar Donetsk (6), FC Steaua Bucuresti (4), Fenerbahce SK (15), Liverpool FC (29), Manchester United FC (20), Olympiacos CFP (11), Olympique de Marseille (6), Olympique Lyonnais (12), PFC CSKA Moskva (7), PSV Eindhoven (3), Rangers FC (7), Real Madrid CF (15), Rosenborg BK (6), S.S Lazio (8), Sevilla FC (19), SK Slavia Praha (5), SL Benfica (5), Sporting Clube de Portugal (9), Valencia CF (2), VfB Stuttgart (7), Werder Bremen (8).

3.5.2 Příprava pozorování

Má diplomová práce je založena na pozorování videozáznamu. Jedná se o zprostředkované pozorování (analýza videozáznamu), evidované pozorování, posuzování a na možnosti, které vyplývají z tzv. kvalitativních a kvantitativních charakteristik herního výkonu.

Videozáznam poskytuje značné množství detailních informací o družstvu i jednotlivcích. Proto k analýze videozáznamu musíme přistupovat s přesným vymezením úkolů a jevů, které v záznamu budu sledovat a hodnotit. Poskytuje analýzu skupinových a týmových činností.

Při analýze jsem postupoval takto:

- vyčlenit jednotlivé modelové děje utkání z obdržených branek,
- rozdělit jednotlivé gólové situace do připravených modelových dějů utkání,
- vyhodnotit využití jednotlivých modelových dějů utkání a aplikaci do praxe kde budou zdokonalovat herní výkon.

3.5.3 Rozbor videozáznamu:

Gólové situace, z kterých jsem vycházel pro tento výzkum byly zaznamenány na DVD nosiči, což mi umožňovalo velmi pečlivě zaznamenávat jednotlivé situace krok po kroku. Práce je zaměřena na převedení modelových dějů utkání do tréninkové praxe z pohledu útočícího družstva a proto jsem se zde již nezabíral obrannou fází hry.

Po nastudování videozáznamu jsem si jednotlivé situace zobecnil a na jejich základě vytvořil modelové děje utkání.

Z těchto jednotlivých modelových situací jsem potom sestavil s přispěním odborné literatury herní cvičení a průpravné hry na zdokonalování útočné činnosti a využívání chyb obranného celku.

3.5.3.1 Herní cvičení

Jsou charakterizovaná přítomností soupeře a buď předem určenými herními podmínkami (umožňují opakování jednoho řešení daného herního úkolu nebo situace, kdy soupeřova činnosti je přesně vymezená a hráč ne může více soustředit na způsob provedení, i na kritická místa) nebo náhodně proměnlivými herními podmínkami (umožňující opakovat řešení časově i prostorově omezených a různě složitých herních situací a úseků utkání v proměnlivých, avšak limitovaných podmínkách), (Votík, Zalabák, 2007).

3.5.3.2 Průpravné hry

Charakterizuje je přítomnost soupeře a souvislý herní děj, umožňující zdokonalování fotbalových dovedností v podmínkách totožných nebo velmi blízkých utkání. V průpravných hrách dochází ke střídání útočné a obrané fáze hry, a tedy i ke změnám rolí hráčů. Ve shodě s cíly tréninkové jednotky (dále už jen TJ) jsou upravována pravidla průpravných her tak, aby s oproti volné hře zvyšovala frekvence činností, které chceme zdokonalovat v podmínkách utkání (např. hráči hrají na jeden nebo dva doteky, gól hlavou platí za 2, přihrávky před

brankou jen z křídelního prostoru apod.). Ve shodě s cíly TJ upravujeme počty hráčů v družstvech, velikost hřiště, počet míčů, délku trvání hry i odpočinku (Votík, 2005).

4 VÝSLEDKOVÁ ČÁST

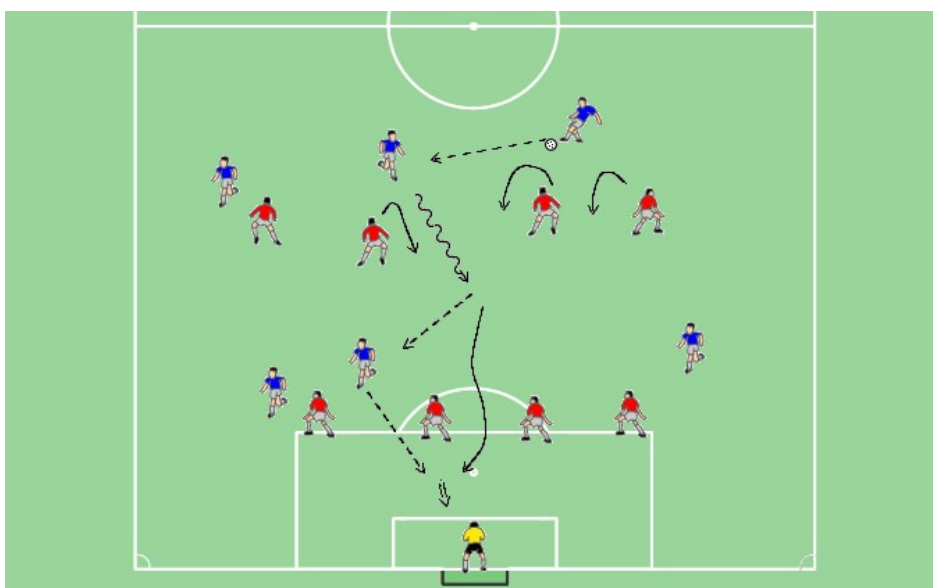
V této diplomové práci jsem se zaměřil na vytvoření modelových dějů utkání v UEFA Champions League 2007 – 2008 kde bylo odehráno 125 zápasů, celkem padlo 330 gólů což vychází průměrně 2,64 gólů na jeden zápas. Jednotlivé modelové děje utkání jsem podrobně rozebral, zaměřil se na úspěšnost jednotlivých situací v celém ročníku UEFA Champions League 2007 – 2008 a podle výše uvedených kritérií sestavil jednotlivá herní cvičení a průpravné hry pro zlepšení herního výkonu.

Jednotlivé modelové děje utkání

4.1.1 Kombinací "přihraj a běž" za obranný blok

Model 1: Zde se vyskytují tyto obecné způsoby řešení vzniklé situace:

- využití špatného pokrytí středového prostoru před obrannou čtveřicí,
- odpoutání se od obránce směrem ke spoluhráči,
- následné sklepnutí (přihrávka z prvního dotyku - narážeka) nabíhajícímu hráči mezi středové obránce.

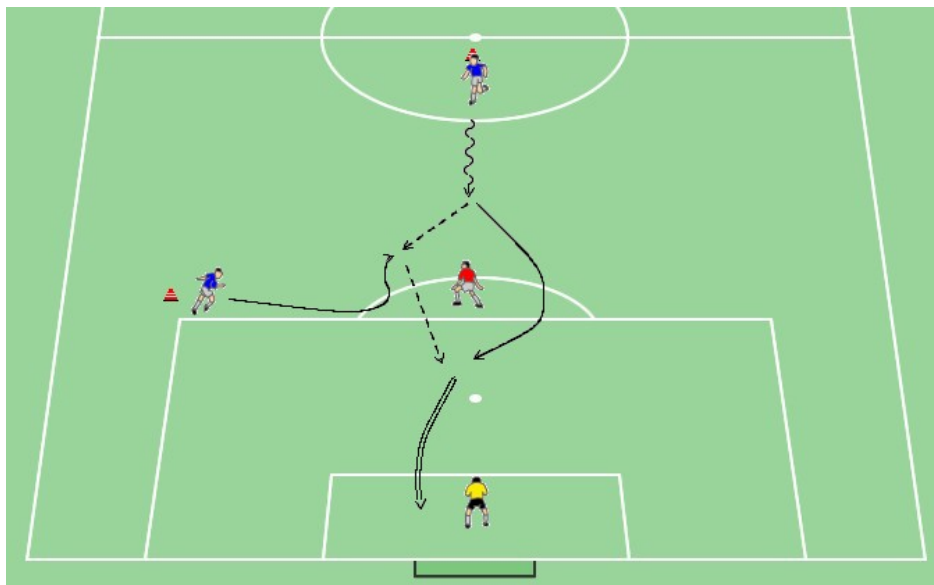


Obr.9. Model 1a.

Jedná se o modelovou situaci zařazenou do skupiny postupný protiútok do zkonsolidované obrany kde vznikaly k překonání obranné čtveřice situace přečíslení 2:1. Tento model byl celkem využit 19 krát těmito týmy: Arsenal FC – 2, AS Roma – 3, Chelsea FC – 2, FC Barcelona – 3, FC Porto – 1, FC Schalke 04 – 2, Fenerbahce SK – 1, Liverpool FC – 1, Manchester United FC – 1, Olympique Lyonnais – 1, Rangem FC – 1, S.S. Lazio – 1.

Celkové procentuální využití tohoto překonání obranného bloku je 5,75% z celkového počtu vstřelených branek na šampionátu.

Jako cvičení na zdokonalení této herní situace jsem zvolil herní cvičení 2:1.



Obr.10. Model 1b.

Hráč s míčem nabíhá kolmo na obránce. V průběhu přibližování ze strany vybíhá druhý útočící hráč který vytvoří přečíslení 2:1. Hráči musí zapojit přihrávku z prvního doteku.

4.1.2 Využití herního prostoru za vysouvající se obrannou řadou vpřed pomocí rotované přihrávky ze strany hřiště za obranný blok.

Model 2: Zde platí tyto obecné způsoby řešení herní situace:

- po rychlém získání míče přenesení na okraje záložní řady,
- uvolnění se a naběhnutím do volného prostoru za obranou,
- prudkou přihrávkou za vracející se obranu do volného prostoru mezi obranu a brankáře.

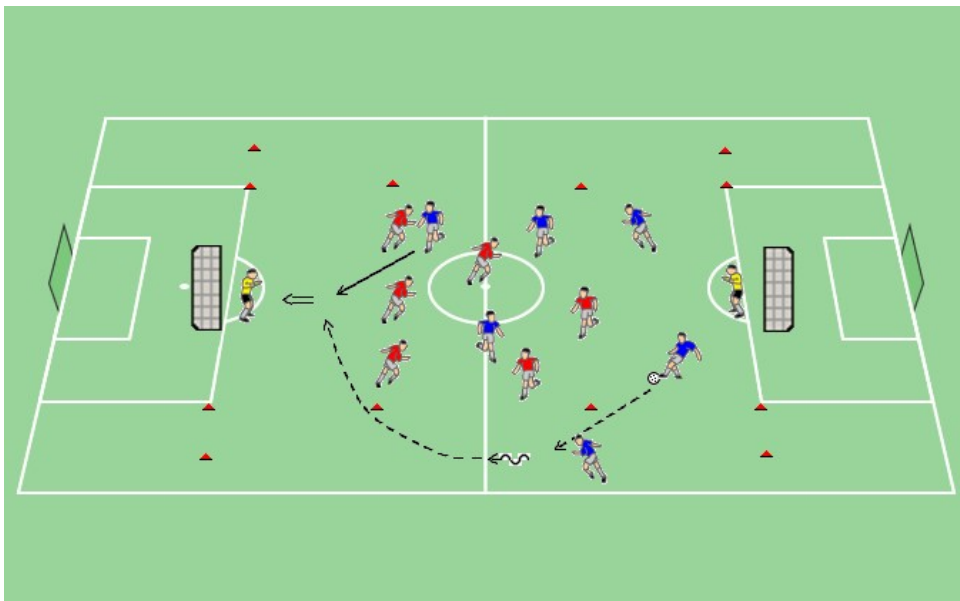


Obr.11. Model 2a.

Tato modelová situace zapadá do skupiny rychlý protiútok. Je charakterizována rychlým přenesením míče na okraj záložní řady s následným využitím prostoru za obrannou čtveřicí prudkou nahrávkou na nabíhajícího spoluhráče do onoho prostoru za obranou. Tato situace vedoucí ke vstřelení gólu se opakovala v UEFA Champions league 2007 – 2008 celkem 87 krát u těchto týmů: AC Milán – 2, Arsenal FC - 5, AS Roma – 2, Besiktas JK – 1, Celtic FC – 1, Chelsea FC – 4, FC Barcelona – 2, FC Dynamo Kiev – 1, FC Internazionale Milano – 5, FC Porto – 3, FC Schalke 04 – 1, FC Shakhtar Donetsk – 2, FC Steaua Bucuresti – 2, Liverpool FC – 10, Fenerbahce SK – 4, Manchester United FC – 9, Olympiacos CFP – 2, Olympique de Marseille – 2, Olympique Lyonnais – 4, PFC CSKA Moskva – 3, PSV Eindhoven – 1, Rangers FC – 2, Real Madrid CF – 3, S.S. Lazio – 2, Sevilla FC – 4, SK Slavia Praha – 1, SL Benfica – 2, Sporting Clube de Portugal – 2, Valencia CF – 1, VfB Stuttgart – 2, Werder Bremen – 2.

Tento model číslo 2 byl použit celkem 87 krát. Jedná se o nejvíce používaný model a herní situaci na celém šampionátu vůbec. V tomto modelu jsem zaznamenal nejvíce analogických podobností které jsem označil a zařadil do příloh. Celkem byl tento model zastoupen plnými 26,24% v celém turnaji.

Jako cvičení na zdokonalení útočného herního výkonu jsem zvolil tuto průpravnou hru:



Obr.12. Model 2b.

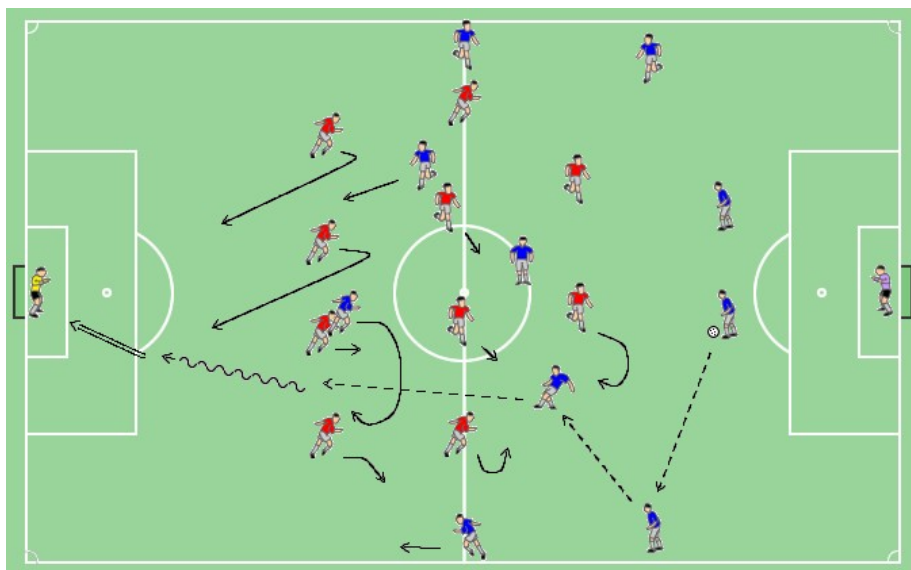
V této průpravné hře se určí dvě družstva 6:6. Ve středním pásnu od jedné brány k druhé se hraje fotbal bez omezení. Na krajích jsou vymezené prostory, kam se může dostat pouze útočící hráč bez míče. Míč se musí do tohoto prostoru dostat pouze nahrávkou. Hráč s míčem v tomto území je nucen prvním dotykem míč zpracovat tak, aby mohl následně druhým dotykem míč centrovat na nabíhající spoluhráče za obrannou trojici.

Gól platí pouze tehdy, když všichni hráči útočícího týmu se v době střelení branky pohybují na útočné půli kromě centrujícího hráče a brankaře.

4.1.3 Využití herního prostoru za vracející se obrannou řadou pomocí kolmé průnikové přihrávky.

Model 3: U tohoto modelu platí následující obecný postup:

- uvolnění se od soupeře,
- naběhnutí do volného prostoru mezi obránci,
- dostatečně prudká kolmá průniková nahrávka za obranný blok.



Obr.13. Model 3a.

Jedná se o postupný protiútok do zkonsolidovaného obranného bloku, kde je využit prostor za obraným blokem a špatná komunikace mezi zónově postavenou obrannou čtveřicí, k naběhnutí mezi krajního obránce a stopera. Tento způsob překonání obranného bloku byl použit celkem 33 krát u těchto týmů: AC Milán – 1, Arsenal FC – 1, AS Roma – 1, Besiktas JK – 2, Celtic FC – 1, Chelsea FC – 2, FC Barcelona – 3, FC Internazionale Milano – 3, FC Porto – 2, FC Steaua Bucuresti – 1, Fenerbahce SK – 3, Liverpool FC – 2, Olympiacos – 1, PFC CSKA Moskva – 1, Real Madrid FC – 3, S. S. Lazio – 1, Sevilla FC – 3, Werder Bremen – 1.

Z celkově padlých branek z celého šampionátu bylo tímto způsobem dosaženo branky celkem 33 krát což je rovných 10%.

Jako cvičení na zdokonalení této herní situace jsem zvolil cvičení:



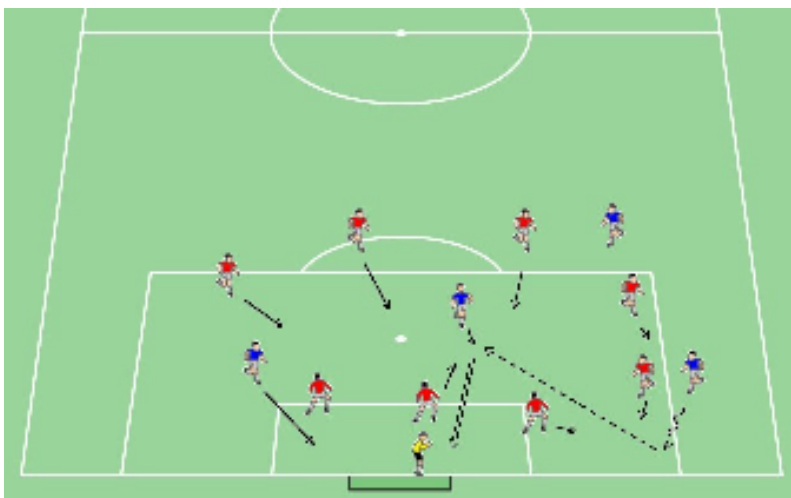
Obr.14. Model 3b.

V této průpravné hře hrají dva 4:4. Tým držící míč se snaží kolmými nahrávkami proniknout do pokutového území. Jakmile se to hráčům podaří, bez bránění zakončují na branku.

4.1.4 Zpětná protisměrná nahrávka do volného prostoru v pokutovém území.

Model 4: Zde se vyskytují tyto obecné způsoby řešení vzniklé situace:

- naběhnutí do špatně pokrytého prostoru mezi obrannou čtveřicí a defenzivními středními záložníky,
- zpětná protisměrná nahrávka
- rychlé a přesné zakončení.

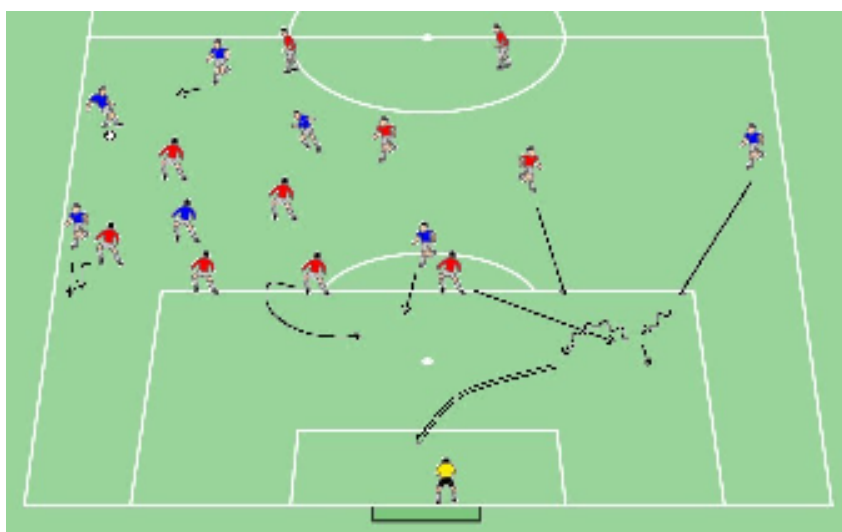


obr.15. Model 4a.

4.1.5 Rychlé přenesení těžiště hry na "slabou stranu"

Model 5: U tohoto modelu platí následující obecný postup:

- dlouhá nahrávka ze zahuštěného prostoru na druhou stranu
- nabíhající hráč na volné straně
- individuální dovednost při situaci 1:1

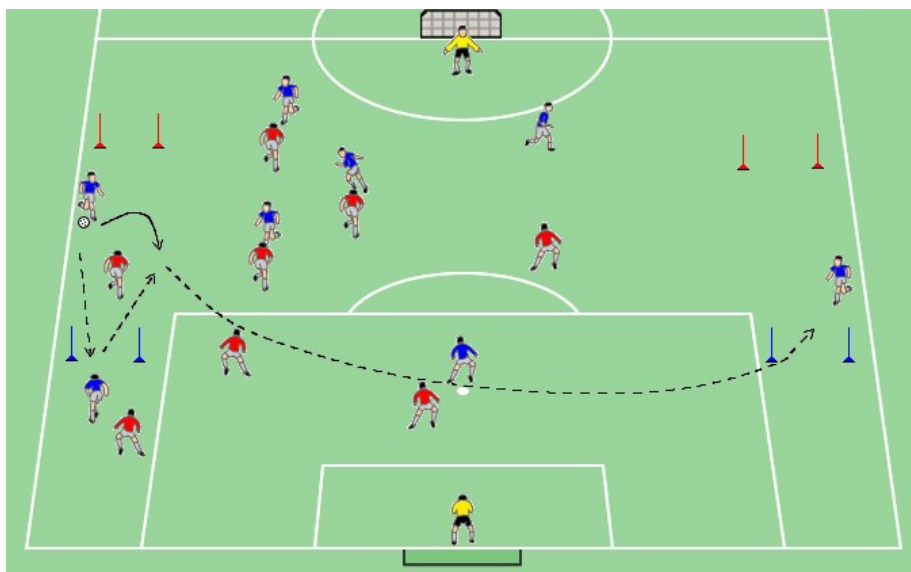


Obr.17. Model 5a.

Jedná se o postupný protiútok do zkonsolidovaného obranného bloku, kde pomocí rychlého přenesení těžiště hry do volného prostoru na „slabé straně“ vzniká situace 1:1. Na UEFA Champions League 2007 – 2008, kde se nachází nejlepší týmy Evropy a nejlepší hráči světa, kteří mají vysoce osvojenou dovednost pro překonání situace 1:1 byl tento model využit celkem 19 krát u těchto týmů: Arsenal FC – 1, FC Barcelona – 1, FC Schalke 04 – 1, Liverpool FC – 4, Manchester United FC – 2, Olympiacos CFP – 2, Olympique Lyonnais – 1, Real Madrid CF – 2, Rosenborg BK – 1, S.S. Lazio – 2, Sevilla FC – 1, Werder Bremen – 1.

Z celkově padlých branek z celého šampionátu bylo tímto způsobem dosaženo branky celkem 19 krát což je 5,75%.

Jako aplikaci do praxe jsem zvolil toto herní cvičení:



Obr.18.Model 5b.

Hra 8:8 ve vymezeném prostoru bez omezení. Po stranách hrací plochy jsou umístěny čtyři malé branky. Každý tým má jednu na každé straně na polovině soupeře a za provedení touto brankou získává 6 bodů. Za vstřelení branky jakýmkoliv způsobem získává body 3. Je ze kladen důraz na rychlé přenášení hry z jedné strany na druhou.

4.1.6 Individuální uvolnění od protihráče s následnou střelou ze střední a velké vzdálenosti.

Model 6: Zde se vyskytují tyto obecné způsoby řešení vzniklé situace:

- individuální dovednost pro překonání situace 1:1
- rychlé a přesné zakončení



Obr.19. Model 6a.

Model číslo 6 byl celkem využit 47 krát pro překonání obrany a střelení gólu. Jedná se o individuální uvolnění s míčem od protihráče a následnou střelu. Tento model použily: AC Milán – 1m Arsenál FC – 3, AS Roma – 3, Celtic FC – 1, Chelsea FC – 2, FC Barcelona – 1, FC Dynamo Kiev – 1, FC Internazionale Milano – 1, FC Porto – 2, FC Schalke 04 – 1, Fenerbahce SK – 3, Liverpool FC – 3, Manchester United FC – 1, Olympiacos CFP – 2, Olympiacos de Marseille – 3, Olympiacos Lyonnais – 5, PFC CSKA Moskva – 1, Rangers FC – 1, Real Madrid CF – 2, Rosenborg BK – 1, Sevilla FC – 2, SK Slavia Praha – 1, SL Benfica – 1, Sporting Clube de Portugal – 2, Valencia CF – 1, VfB Stuttgart – 2.

Celkové procentuální využití tohoto překonání obranného bloku je 14,84% z celkového počtu vstřelených branek na šampionátu.

Zavedení tohoto modelu do praxe nám pomůže toto herní cvičení:



Obr.20. Model 6b.

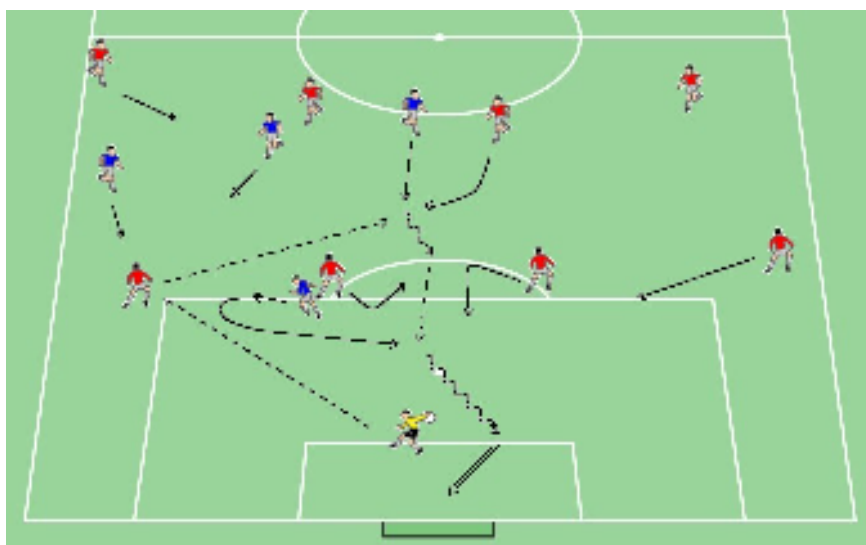
První hráč nabíhá do vyznačeného prostoru kde je již připraven druhý hráč. Do prostoru je vhozen obloukem míč. Který z hráčů jako první dostane míč pod kontrolu, jde do zakončení. Druhý hráč se snaží zabránit vstřelení gólů. Jakmile se ale hráč dostane s míčem z vymezeného prostoru, zakončuje střelou z druhého dotyku.

4.1.7 Vysunutý presink na soupeřovu rozehrávku

Model 7: U tohoto modelu platí následující obecný postup:

- vytvoření tlaku na protihráče s míčem více spoluhráči
- dostoupení dalších možných protihráčů, kam by mohla směřovat přihrávka

- předvídat možnou jeho variantu řešení



Obr.21. Model 7a.

Celkem 22krát byl využit tento modelový děj utkání k dosažení branky. Jedná se o rychlý protiútok. Jde se o dosti fyzicky náročný způsob hry který byl využit z 6,66% v celém šampionátu UEFA Champions League 2007 – 2008 těmito týmy: AC Milán - 2, Arsenál FC – 2, Chelsea FC – 2, FC Barcelona – 2, FC Internazionale Milano – 1, FC Shakhtar Donetsk – 3, Fenerbahce SK – 1, Liverpool FC – 2, PFC CSKA Moskva – 1, Rangers FC – 1, S.S. Lazio – 1, Sevilla FC – 1, SK Slavia Praha – 1, Valencia CF – 1.

K aplikaci do praxe jsem zvolil tuto průpravnou hru:



Obr.22. Model 7b.

Ve vymezeném prostoru 20x20m jsou dvě družstva. V prostoru nejsou žádné branky. Jediný úkol, který družstvo s míčem má, je udržet míč po co nejdelší dobu a dosáhnout co největšího počtu nahrávek. Když týmu se povede 20 přihrávek za sebou bez přerušení nebo narušení soupeře získává 1 bod. Druhé družstvo má za úkol získat míč aktivním presinkem. Po získání míče se obě role mění.

4.1.8 Standardní situace – rohový kop

Model 8: Zde se vyskytují tyto obecné způsoby řešení vzniklé situace:

- dobře provedený rozběh hráčů
- stržení bránících hráčů na jednu stranu
- naběhnutí mezi zónově postavené obránce
- přesně rozehnaný míč



Obr.23. Model 8a.

Modelem číslo 8 pod názvem standardní situace – rohový kop bylo dosaženo celkem 32 gólů v celém šampionátu což odpovídá 9,67%. U tohoto modelu byly určité analogické situace ohledně místa dosažení branky, naběhnutí do určitého prostoru a rozehrání na signál. Všechny tyto situace jsem ale zařadil pod model standardní situace – rohový kop. Gól z rohového kopu dali tyto týmy: AC Milán – 3, Arsenál FC – 3, AS Roma – 1, Celtic FC – 2, Chelsea FC – 2, FC Barcelona – 1, FC Dynamo Kiev – 1, FC Internazionale Milano – 1, FC Steaua Bucuresti – 1, Fenerbahce SK – 2, Liverpool FC – 3, Manchester United FC – 1,

Olympiacos CFP – 1, Olympique de Marseille – 1, Rangers FC – 2, Real Madrid CF – 1, Rosenborg BK – 2, Sevilla FC – 3, VfB Stuttgart – 1.

Tento model pro převedení do praxe je nacvičován v úplné celistvosti. Zvolené herní cvičení je přesně provedení herního děje při utkání:



Obr.24. Model 8b.

Obranná řada je postavena do kombinované obrany. Útočící družstvo nabíhá do pokutového území. Jeden nabíhá na přední tyč, tři do brány, jedna přetažený nebo prodloužený roh. Poslední hráč nabíhá na značku pokutového kopu. Z dvojice nenabíhajících hráčů jeden zahrává rohový kop a druhý je připraven na odražený míč na hranici brankového území na rychlé zakončení.

4.1.9 Standardní situace – přímý volný kop

Model 9: U tohoto modelu platí následující obecný postup:

- individuální prosazení v situaci 1:1 s následným faulem
- dostatečně tvrdě a přesně zahráný přímý volný kop



Obr.25. Model 9a.

Z této výhodně vyhlížející herní situace bylo dosaženo celkem 16ti gólů. Jedná se o dostatečně individuálně vyvinutou kopací techniku jedince a psychickou odolnost zahrávat přímý volný kop v blížícím se závěru utkání. Celkem 4,84% ze všech gólů bylo dosaženo tímto modelem. Byli to tyto týmy: AC Milan – 1, Besiktas JK – 1, Chelsea FC – 1, Liverpool FC – 1, Manchester United FC – 3, Olympiacos CFP – 1, Olympique Lyonnais – 1, Real Madrid CF – 1, Rosenborg BK – 1, S.S. Lazio – 1, Sevilla FC – 2, VfB Stuttgart – 1, Werder Bremen – 1.

Pro zdokonalení individuálního výkonu jsem zvolil toto herní cvičení:



Obr.26. Model 9b.

Hráč zahrávající volný přímý kop má na výběr dvě možnosti. Může rozehrát přímý volný kop centrovanou přihrávkou na nabíhajícího spoluhráče nebo zakončit přímou střelou pro vytvoření herních podmínek.

5 ZÁVĚREČNÁ ČÁST

5.1 Diskuze

V této části diplomové práce bych vás rád seznámil s výsledky, které jsem zaznamenal. Výsledky nám ukazují, jaký modelový děj se nejvíce používal a díky kterému bylo vstřeleno nejvíce branek do soupeřovy sítě, a jaké způsoby (modelové děje utkání) nám pomohou pro aplikaci do tréninkové praxe s následním zlepšením výkonu v útočné fázi hry.

Nejvíce využívaný způsob pro překonání soupeřovy obrany byl používán model číslo 2 – využívání herního prostoru za vysouvající se obrannou řadou vpřed pomocí rotované přihrávky ze stran hřiště za obranný blok. Zde záleží na tom, kde hráč získá nebo obdrží míč. Byla zde snaha při získání míče se snažit o rychlé přenesení těžiště hry na stranu hřiště, kde se vytváří lepší pozice pro přihrávku za obranný blok. Přihrávky jsou rotované a směřují ze strany do míst mezi obranu a brankové území, aby brankář nemohl vyběhnout a akci zastavit. Jako prvotní impuls pro sehrání této akce ale musí být časově vyhovující naběhnutí do volného prostoru za obrannou řadou. Kdyby tomu bylo naopak, obrana by se stačila zkonsolidovat a útok by odvrátila. Při pomalém přenesení míče na stranu hřiště a dlouho trvajícím provedení rotované nahrávky za obranný blok by se nabíhající spoluhráč mohl dostat do postavení mimo hru, což by akci zastavilo. Celkem bylo díky této herní situaci vstřeleno 87 gólů, což je celých 26,24% ze všech vstřelených branek. Tento modelový děj utkání byl využíván do připraveného obranného bloku a bylo zde využíváno špatného přebrání a komunikace mezi bránícími hráči a využívání toho, že se dnes všechny týmy snaží dostat soupeře pod větší a větší tlak na rozehrávce, a tak se snaží o zmenšení hřiště pomocí rychlého vysouvání obrany a vystavování soupeře do postavení mimo hru. Tím vzniká za obrannou čtveřicí dostatečně velký prostor pro využívání protiútoků.

Jako druhý nejvíce využívaný způsob překonání soupeřovy obrany byl použit modelový děj číslo 4. Byl použit celkem 55x a jedná se o zpětné protisměrné nahrávky do volného prostoru v pokutovém území. Tento model patří do skupiny rychlý protiútok do nepřipravené obrany. Je veden po stranách hřiště a nejvíce zde záleží na technických dovednostech jednotlivých hráčů pro řešení herní situace 1:1, která se odehrává při soubojích na kraji hřiště před následnou nahrávkou do pokutového území. Při získání míče se hráči snažili nacházet již rozeběhnutého hráče na kraji hrací plochy a směřovat na něj přihrávku. Hráč s míčem směřuje po straně k brankové čáře a zde, před brankovou čarou, řeší herní situaci 1:1. Po překonání

soupeře nachází zpětnou protisměrnou nahrávkou nabíhajícího spoluhráče do volného prostoru buď mezi obranou a brankářem, mezi obranu a zálohu, nebo nad celý obranný blok. Zde má hráč dostatek volného místa pro zakončení celého rychlého protiútok. Celkové využití tohoto modelového děje bylo 16,25% z celkových 330 gólů na UEFA Champions League.

Jako další efektivní způsob překonání obranného bloku bylo individuální prosazení se v situaci 1:1 a následná střela ze střední a velké vzdálenosti. Jedná se o postupný protiútok do připraveného obranného bloku. U tohoto modelu vynikají převážně střední a krajní záložníci, kteří využívají tento způsob překonání obranného bloku nejčastěji z celého týmu a mají na to nejprůzračnější postavení v rozestavení týmu. Celkem byl tento model použit 47 krát, což nám ukazuje, že v dnešním moderním fotbale hodně záleží jak na individuální technice převážně v situaci 1:1, tak také na kopací technice. Střelou s následným gólem bylo zakončeno 14,24% všech útoků.

Čtvrtým nejvyšším číslem v počtu střelených branek bylo číslo 33, v modelu číslo 3 – využití herního prostoru za vracející se obrannou řadou pomocí kolmé průnikové nahrávky. Tento herní děj patří do postupného protiútok do zkonsolidované obrany. Po řadě přípravných nahrávek z jedné strany hřiště na druhou a kontrolovaným rotovaným pohybem hráčů zapojených do útočné fáze hry se v obranném bloku začínou vytvářet určité nedostatky, kterých tento model využívá převážně ve středu hřiště. Při přebíhání od krajního obránce ke střednímu stoperovi a zpět nebo překřížením s druhým útočníkem vznikají v zónové obraně trhliny. Do těchto trhlín útočník nabíhá obloukem a dostává přesnou kolmou průnikovou přihrávku. Útočník nabíhá přesně mezi dva zónově stojící obránce, z nichž ani jeden útočníka nepřebíral do osobního bránění. Útočník tohoto chvilkového zaváhání využívá k náběhu a po rychlém zpracování míče se ocitne v situaci sám před brankářem, kde již následně volí kličku či střelu. Ze všech vstřelených branek na UEFA Champions League byl tento způsob překonání obranného bloku soupeře využíván 10%.

Jako dalším modelem v úspěšnosti vstřelených branek je první standardní situace. Jedná se o standardní situaci – rohový kop. Tento taktický model nechybí v žádném týdenním mikrocyklu u každého klubu. Zde záleží na sehranosti celého týmu. Do tohoto modelu jsem zahrnul jak zakončení z přední tyče, naběhnutí do střední zóny v malém brankovém území, zakončení ze zadní tyče, tak i rozehraný roh po domluveném signálu a zakončený například z území pokutového kopu. Na speciální nacvičené signály potřebuje každý tým ty správné hráče co se týče výšky výskoku, dovednosti správného načasování výskoku a náběhu,

techniky hry hlavou. Zde se většinou prosazovaly týmy slabší herní úrovně, které se nedopracovaly k vyšším výsledkům v UEFA Champions League 2007 – 2008 a skončily v základních skupinách. Tyto týmy ale měly perfektně připravené standardní situace – rohový kop, z kterých byly schopny překvapit, zaskočit soupeře a hlavně skórovat. U tohoto modelu se prosadily týmy celkem 32krát z 330 gólů a jedná se o 9,58%.

Dalším způsobem je vysouvat obranný blok do větší hloubky na útočné polovině hřiště a tím docílit většího tlaku na postupnou rozehrávku soupeře. V diplomové práci jsem tento model nazval – vysunutý presink na soupeřovu rozehrávku. Tento způsob vytvoření tlaku na soupeře je velmi oblíbený, ale fyzicky vysoce náročný. Vydržet celé utkání tento způsob hry je nad lidské možnosti. Presink na rozehrávku se používá v určitých fázích zápasu. Když je třeba dorazit soupeře druhou brankou, v začátku utkání si domácí týmy vytváří prvních dvacet minut taktéž tlak pomocí vysunutého presinku, atd.. Presinkem tedy nelze získat míč a posléze dávat góly plných devadesát minut hrací doby, ale pouze v určitých fázích. Celkem padlo tímto způsobem na UEFA Champions League 22 gólů z 330 což je 6,66%.

Jako jeden z mála využívaných herních modelů je kombinace „přihraj a běž“ a přenášení ze „silné strany na slabou stranu“. Z těchto dvou modelů celkem padlo 38 gólů, když každým modelem bylo dosaženo 19ti branek což je pouhých 5,75%. Model „přihraj a běž“ se využíval při převaze obzvláště ve středu hřiště, kde vznikaly situace přechíslování obrany a hlavně přechíslování jednoho obránce situací 2:1, kde hráč s míčem ze středu hřiště díky naražení si s útočníkem pokračoval na branku soupeře zcela osamocen. Na druhou stranu model rychlého přenesení hry na „slabou stranu“, která je odvrácenou stranou na šir od těžiště hry. „Silná strana“ je přehuštěná jak spoluhráči, tak dostupováním obranného bloku soupeře, který vytváří presinkem tlak na rozehrávku, hráči spolupracují na 30 metrech, tak je třeba k přenesení těžiště (míče) na druhou stranu, kde při nacvičených situacích je volný a připravený hráč k založení rychlého útoku. Tímto způsobem bylo dosaženo 19 krát branky.

Poslední a málo používaný model hry je standardní situace – volný přímý kop. Tento model mohou využít týmy, který mají jedince s precizní kopací technikou. V těžkých zápasech, kdy oba soupeři hrají nerozhodně, jsou tyto momenty rozhodující. Individuální střelou z přímého volného kopu jsou tito hráči schopni rozhodnout neboli vyhrát zápas.

Z výše uvedeného textu tedy vyplývá, že na překonání obranné fáze hry se nejvíce podílel model číslo 2 „Využívání herního prostoru za vysouvající se obrannou řadou vpřed pomocí rotované přihrávky ze strany hřiště za obranný blok“. Dnešní tendence hry stlačovat prostor pro soupeřovu rozehrávku na co nejmenší je velmi efektivní, ale při ztrátě míče velmi

zranitelný. Mezi obrannou řadou a brankářem vznikne v době ztráty velký prostor pro útočnou činnost který byl využit 87 krát ke vstřelení branky, což je o 32 gólů více než druhý nejvíce používaný model.

5.2 Kritika vlastního výzkumu

Realizace celého mého výzkumu se neobešla bez problematických míst a ne vždy byl výzkum prováděn v ideálních podmínkách. Považuji proto za nutné zmínit se o těchto nesrovnalostech v této kapitole.

Za problematické body mého výzkumu považuji zejména:

- Ne všechny brankové příležitosti přesně zapadaly do připravených modelových dějů. Jsou zde odlišné situace, které se od sebe navzájem liší řadou jednotlivých prvků ,ale i u nich jsem našel určitou analogickou podobnost, která mě zavedla k zařazení k určitému typu modelu.
- Možné zkreslení televizního záznamu – jak jsme uvedli v kapitole Metodika, dvoudimenzionální televizní záznam nemůže být vždy zcela přesným odrazem třídimenzionální reality. Navíc kamera nezabírá celou plochu hřiště, proto některá data získaná tímto způsobem mohou být poněkud zkreslená.
- Některé námi uvažované kategorie pozorování jsou velmi subjektivní – přestože jsem se snažil o maximální přesnost při určování sledovaných charakteristik, nelze stoprocentně zaručit objektivitu námi získaných dat. Pozorování je vždy subjektivní metodou.
- Problematicčnost aplikace do tréninkového procesu – výsledky práce a z nich odvozená tréninková cvičení jsou získány z pozorování zápasů elitních evropských mužstev, proto aplikace těchto cvičení do tréninkového procesu mládeže a mužstev nižší výkonnostní úrovně může být poněkud problematická. Přesto se domníváme, že většina cvičení se dá s úspěchem využívat na všech výkonnostních i věkových úrovních.

5.3 Aplikace do praxe

Na základě mé studie jsem uvedl v části „Výsledky“ některá jednotlivá cvičení pro trenéry i širší fotbalovou veřejnost, která by mohla pomoci při řešení problému s útočnou fází hry.

Tato cvičení nezaručují jistý úspěch, ale slouží spíše jako návod, jak zdokonalovat útočnou činnost celého týmu a hlavně na jakou činnost se zaměřit.

5.4 Závěr

V této diplomové práci jsem vytvořil jednotlivé modelové děje utkání z šampionátu UEFA Champions League 2007 – 2008 ze všech střelených branek. Analyzoval jsem celkem 330 gólů u 32 týmů v té době nejlepších z Evropy. Jako každý sport, tak i fotbal se neustále vyvíjí. Je kladen na hráče stále větší důraz, jak na technickou, taktickou a kondiční stránku, tak i psychickou. Současný fotbal se vyznačuje kvalitní obrannou fází hry, jejíž překonávání a následné vytváření střeleckých příležitostí je stále náročnější. Organizace obrany se zónovým bráněním na míč je v mnoha směrech velmi účinná. Proto se vytvářejí takovéto jednotlivé výzkumy, kde se hledá nejefektivnější způsob překonání obranného bloku soupeře. Doufám tedy, že tato práce mnohé napověděla a bude přínosem jak pro moji budoucí roli trenéra, tak i pro ostatní trenéry a širší fotbalovou veřejnost.

Dále si také uvědomuji, že můj systém rozdělení modelových dějů nemusí být pro každého jednoznačně identický a že by mohla být vytyčena ještě spousta odlišných modelových dějů, které by zpřesnily některé údaje, ale i tak jsem přesvědčen, že svou funkci tato práce splnila.

6 POUŽITÁ LITERATURA

- BAUER, G. *Hrajeme fotbal*. Kopp 1999, ISBN 80-7232-066-1.
- BLAHUŠ, P. *K systémovému pojetí statistických metod v metodologii empirického výzkumu chování*. Praha : Karolinum, 1996, ISBN 80- 7184-100-5.
- BUKAČ, L. *Obsahový formalismus a nefunkční model atomizace herního výkonu*. Praha 2008, str. 1-10.
- BUZEK, M. Typologie náročných situací v zónových obranách. *Fotbal a trénink*. 2009, č. 3, str. 14 - 21.
- BUZEK, M. a kol. *Trenér fotbalu "A" UEFA licence /1.díl-obecné kapitoly/*. Olympia 2007, ISBN 978-80-7376-032-8.
- DOBRÝ, L., SEMIGINOVSKÝ, B. *Sportovní hry. Výkon a trénink*. Praha : Olympia, 1988.
- DOBRÝ, L., VELENSKÝ, E. Košíková. *Teorie a didaktika*. Praha : SPN, 1987.
- DOVALIL, J. a kol. : *Výkon a trénink ve sportu*. Praha: Olympia,2002, ISBN 80-7033-760-5.
- GAMON, D., BRAGDON, A. *Možek a jak ho cvičit*. Portál 2001, ISBN 80-7178-680-2.
- HARTL, P. *Psychologický slovník*. Praha 1993, ISBN 80-95 15 49-0-5.
- MACÁK, I., HOŠEK, V. *Psychologie tělesné výchovy a sportu*. Praha 1989.
- MARTENS, D. *Úspěšný trenér*. Praha 2006, ISBN 80-247-1011-0.
- NAVARA, M., BUZEK, M., ONDŘEJ, O. *Kopaná (teorie a didaktika)*. Praha: SPN, 1986.
- PELIKÁN, J. *Základy empirického výzkumu pedagogických jevů*. Praha : Karolinum, 1998, ISBN 80-7184-569-8.
- SEDLÁKOVÁ, M. *Vybrané kapitoly z kognitivní psychologie*. Grada 2004, ISBN 80-247-0375-0.
- SLEPIČKA, P. *Psychologie koučování*. Praha : Olympia, 1988.
- SLEPIČKA, P., HOŠEK, V., HÁTLOVÁ, B. *Psychologie sportu*. Karolinum 2009, ISBN 978-80-246-1602-5
- STERNBERG, R. *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál 2002, ISBN 80-7178-376-5.
- SVOBODA, B., VANĚK, M. *Psychologie sportovních her*. Olympia 1986.

SVOBODA, B., VANĚK, M. *Psychologie sportovních her*. Praha : Olympia, 1986.

VOTÍK, J. *Fotbalová cvičení a hry*. Grada 2005, ISBN 80-247-0925-2.

VOTÍK, J., ZALABÁK, J. *Trenér fotbalu "C" licence*. Olympia 2003, ISBN 978-80-7033-962-6.

Samostatné internetové zdroje:

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Analogie>

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Vn%C3%ADm%C3%A1n%C3%AD>

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Pam%C4%9B%C5%A5_\(psychologie\)](http://cs.wikipedia.org/wiki/Pam%C4%9B%C5%A5_(psychologie)).

7 PŘÍLOHY

PŘÍLOHA č.1

číslo	Název týmu	Počet gólů
1	AC Milán	12
2	Arsenál FC	19
3	AS Roma	15
4	Besiktas JK	4
5	Celtic FC	7
6	Chelsea FC	20
7	FC Barcelona	18
8	FC Dynamo Kiev	4
9	FC Internazionale Milano	12
10	FC Porto	9
11	FC Schalke 04	6
12	FC Shakhtar Donetsk	6
13	FC Steaua Bucuresti	4
14	Fenerbahce SK	15
15	Liverpool FC	29
16	Manchester United FC	20
17	Olympiacos CFP	11
18	Olympique de Marseille	6
19	Olympique Lyonnais	12
20	PFC CSKA Moskva	7
21	PSV Eindhoven	3
22	Rangers FC	7
23	Real Madrid CF	15
24	Rosenborg BK	6
25	S.S. Lazio	8
26	Sevilla FC	19
27	SK Slavia Praha	5
28	SL Benfica	5

29	Sporting Clube de Portugal	9
30	Valencia CF	2
31	VfB Stuttgart	7
32	Werder Bremen	8

PŘÍLOHA č.2

č.	Rozdělení modelů	týmy, počet vstřelených branek
1.	Kombinace „přihraj a běž“ za obranný blok	Arsenál FC – 2, AS Roma – 3, Chelsea FC – 2, FC Barcelona – 3, FC Porto – 1, FC Schalke 04 – 2, Fenerbahce SK – 1, Liverpool FC – 1, Manchester United FC – 1, Olympique Lyonnais – 1, Rangem FC – 1, S.S. Lazio – 1.
2.	Využití herního prostoru za vysouvající se obrannou řadou vpřed pomocí rotované Přihrávky ze strany hřiště za obranný blok.	AC Milán – 2, Arsenál FC – 5, AS Roma – 2, Besiktas JK – 1, Celtic FC – 1, Chelsea FC – 4, FC Barcelona – 2, FC Dynamo Kiev – 1, FC Internazionale Milano – 5, FC Porto – 3, FC Schalke 04 – 1, FC Shakhtar Donetsk – 2, FC Steaua Bucuresti – 2, Liverpool FC – 10, Fenerbahce SK – 4, Manchester United FC – 9, Olympiacos CFP – 2, Olympique de Marseille – 2, Olympique Lyonnais – 4, PFC CSKA Moskva – 3, PSV Eindhoven – 1, Rangers FC – 2, Real Madrid CF – 3, S.S. Lazio – 2, Sevilla FC – 4, SK Slavia Praha – 1, SL Benfica – 2, Sporting Clube de Portugal – 2, Valencia CF – 1, VfB Stuttgart – 2, Werder Bremen – 2.
3.	Využití herního prostoru za vracející se obrannou řadou pomocí kolmé průnikové přihrávky	AC Milán – 1, Arsenál FC – 1, AS Roma – 1, Besiktas JK – 2, Celtic FC – 1, Chelsea FC – 2, FC Barcelona – 3, FC Internazionale Milano – 3, FC Porto – 2, FC Steaua Bucuresti – 1, Fenerbahce SK – 3, Liverpool FC – 2, Olympiacos – 1, PFC CSKA Moskva – 1, Real Madrid FC – 3, S.S. Lazio – 1, Sevilla FC – 3, Werder Bremen – 1.
4.	Zpětná protisměrná nahrávka do volného prostoru v pokutovém území	Arsenál FC – 2, AS Roma – 5, Celtic FC – 2, Chelsea FC – 5, FC Barcelona – 5, FC Dynamo Kiev – 1, FC Internazionale Milano – 1, FC Porto – 1, FC Schalke 04 – 1, FC Shakhtar Donetsk – 1, Fenerbahce SK – 1, Liverpool FC – 2, Manchester United FC –

		3, Olympiacos CFP – 2, PFC CSKA Moskva – 1, PSV Eindhoven – 2, Real Madrid CF – 3, Rosenborg BK – 1, Sevilla FC – 3, SK Slavia Praha – 2, SL Benfica – 2, Sporting Clube de Portugal – 5, VfB Stuttgart – 1, Werder Bremen – 3
5.	Rychlé přenesení těžiště hry na "slabou stranu"	Arsenál FC – 1, FC Barcelona – 1, FC Schalke 04 – 1, Liverpool FC – 4, Manchester United FC – 2, Olympiacos CFP – 2, Olympique Lyonnais – 1, Real Madrid CF – 2, Rosenborg BK – 1, S.S. Lazio – 2, Sevilla FC – 1, Werder Bremen – 1.
6.	Individuální uvolnění od protihráče s následnou střelou ze střední a velké vzdálenosti	AC Milán – 1, Arsenál FC – 3, AS Roma – 3, Celtic FC – 1, Chelsea FC – 2, FC Barcelona – 1, FC Dynamo Kiev – 1, FC Internazionale Milano – 1, FC Porto – 2, FC Schalke 04 – 1, Fenerbahce SK – 3, Liverpool FC – 3, Manchester United FC – 1, Olympiacos CFP – 2, Olympiacos de Marseille – 3, Olympiacos Lyonnais – 5, PFC CSKA Moskva – 1, Rangers FC – 1, Real Madrid CF – 2, Rosenborg BK – 1, Sevilla FC – 2, SK Slavia Praha – 1, SL Benfica – 1, Sporting Clube de Portugal – 2, Valencia CF – 1, VfB Stuttgart – 2.
7.	Vysunutý presink na soupeřovu rozehrávku	AC Milán – 2, Arsenál FC – 2, Chelsea FC – 2, FC Barcelona – 2, FC Internazionale Milano – 1, FC Shakhtar Donetsk – 3, Fenerbahce SK – 1, Liverpool FC – 2, PFC CSKA Moskva – 1, Rangers FC – 1, S.S. Lazio – 1, Sevilla FC – 1, SK Slavia Praha – 1, Valencia CF – 1.
8.	Standardní situace – rohový kop	AC Milán – 3, Arsenál FC – 3, AS Roma – 1, Celtic FC – 2, Chelsea FC – 2, FC Barcelona – 1, FC Dynamo Kiev – 1, FC Internazionale Milano – 1, FC Steaua Bucuresti – 1, Fenerbahce SK – 2, Liverpool FC – 3, Manchester United FC – 1, Olympiacos CFP – 1, Olympique de Marseille – 1, Rangers FC – 2, Real Madrid CF – 1, Rosenborg BK – 2, Sevilla FC – 3, VfB Stuttgart – 1.
9.	Standardní situace – přímý volný kop	AC Milan – 1, Besiktas JK – 1, Chelsea FC – 1, Liverpool FC – 1, Manchester United FC – 3, Olympiacos CFP – 1, Olympique Lyonnais – 1, Real Madrid CF – 1, Rosenborg BK – 1, S.S. Lazio – 1, Sevilla FC – 2, VfB Stuttgart – 1, Werder Bremen – 1.

PŘÍLOHA č.3

Číslo modelu	Počet vstřelených gólů	Procentuální úspěšnost
1.	19	5,75 %
2.	87	26,24 %
3.	33	10 %
4.	55	16,25
5.	19	5,75 %
6.	47	14,84 %
7.	22	6,66 %
8.	32	9,67 %
9.	16	4,84 %

PŘÍLOHA č.4

